动漫秀场 4

超人气美少女素描技法

DONG MAN XIU CHANG

编著：袁媛

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

DONG MAN XIU CHANG

本次推出

1. 《动漫秀场—素描技法基础超值版》
2. 《动漫秀场—人物动态素描技法》
3. 《动漫秀场—人物造型素描技法》
4. 《动漫秀场—超人气美少女素描技法》
5. 《动漫秀场—无纸漫画自学教程》

铅笔+纸张=超人气的漫画，您也来吧！

ISBN 978-7-115-21373-0

9 787115 213730 >

ISBN 978-7-115-21373-0

定价：28.00 元

分类建议：动漫/动漫技法

人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

图书在版编目（CIP）数据

动漫秀场 ：超人气美少女素描技法 / 袁媛编著. --
北京 ：人民邮电出版社，2009.10
ISBN 978-7-115-21373-0

Ⅰ. ①动… Ⅱ. ①袁… Ⅲ. ①动画－技法（美术）
Ⅳ. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第169471号

内容提要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共10章，详细讲解了绘制美少女所需的基础知识，包括头部造型基础知识，美少女五官、头发、面部表情的绘制方法，美少女身体结构的表现技巧，不同头身比例、Q版及萌少女的绘制方法，不同姿态、不同类型及不同服饰的美少女的绘制方法等内容。

本书讲解系统，图例丰富精美，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——超人气美少女素描技法

◆ 编　　著 袁　媛
责任编辑 郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061　　电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 http://www.ptpress.com.cn
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
◆ 开本：787×1092 1/16
印张：13.5
字数：260千字　　2009年10月第1版
印数：1－4 000册　　2009年10月北京第1次印刷

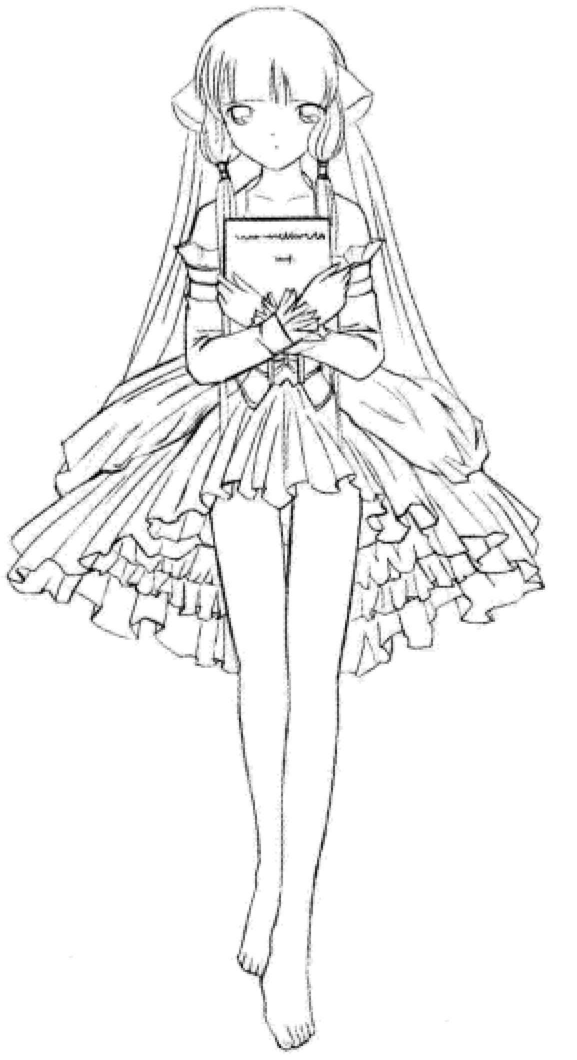
ISBN 978-7-115-21373-0

定价：28.00元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154

1至8页供读者临摹练习，可裁切。

❶



❷

提示：

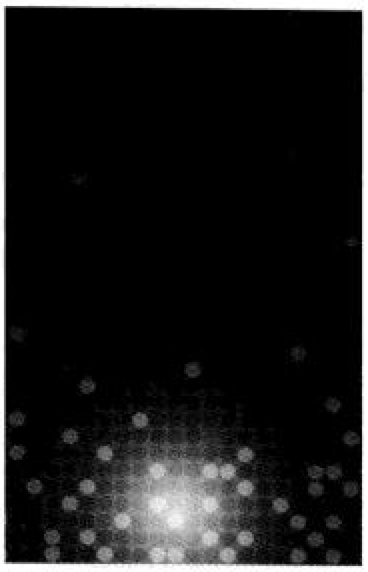
漂亮的小洋装衬托出少女温柔、可爱的气质。绘制时要注意裙摆处百褶褶皱的造型感和层次感。

❸

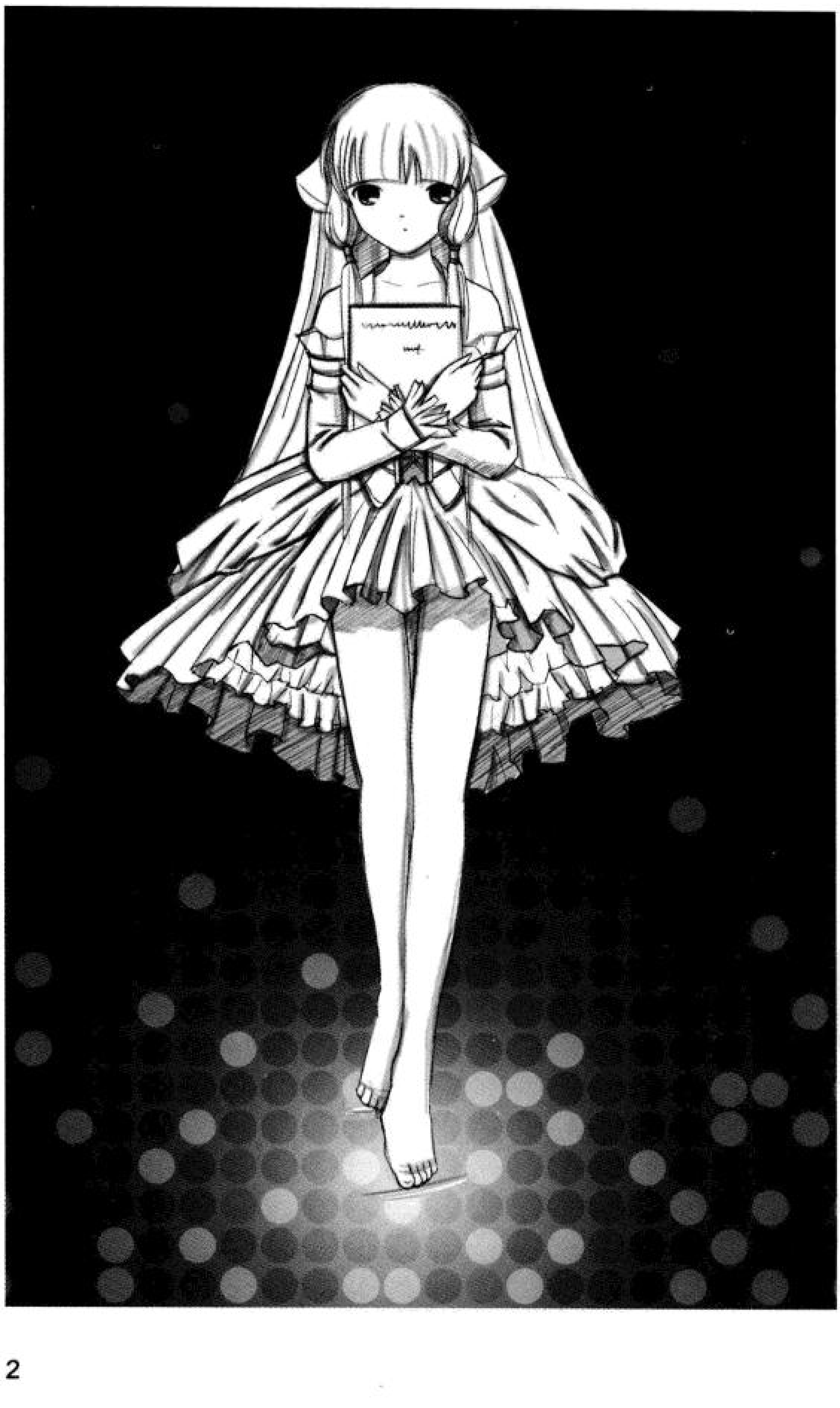
❹

裁切线

临摹练习——绘制萌少女



1至8页供读者临摹练习，可裁切。



提示：

绘制背景时要注意根据不同的场景、气氛来选择合适的图案。

迷幻光影状的背景，表现出了萌少女内心梦幻般的美好憧憬。

5

裁切线

1至8页供读者临摹练习，可裁切。

❶

❷

提示：

绘制Q版角色时，要注意角色的身材比例，四肢可以运用一些几何形状来表现。

❸

❹

裁切线

临摹练习——情绪表达

1至8页供读者临摹练习，可裁切。

提示：

在表达美少女的某种情绪时，除了利用丰富的面部表情外，适当搭配合适的发型、动态，可以使情绪表达得更加生动、饱满。

裁切线

1至8页供读者临摹练习，可裁切。

临摹练习——坐姿

提示：

添加耳朵和尾巴时，要注意绘制的距离及动态。

提示：

绘制跪姿时，要注意四肢动态的协调性。双腿的距离很重要，找准两个膝盖的距离可以确定腿部的基本动态。

裁切线

临摹练习——动态、服饰

1至8页供读者临摹练习，可裁切。

提示：

描绘抬头的姿态时，要绘制出女性的柔美感，注意头部、脖子和肩部的相互关系。

提示：

站在风中的姿态，上半身向后微微倾斜，重心在下半身上，绘制时要注意头发、饰品和裙摆的风向感。

裁切线

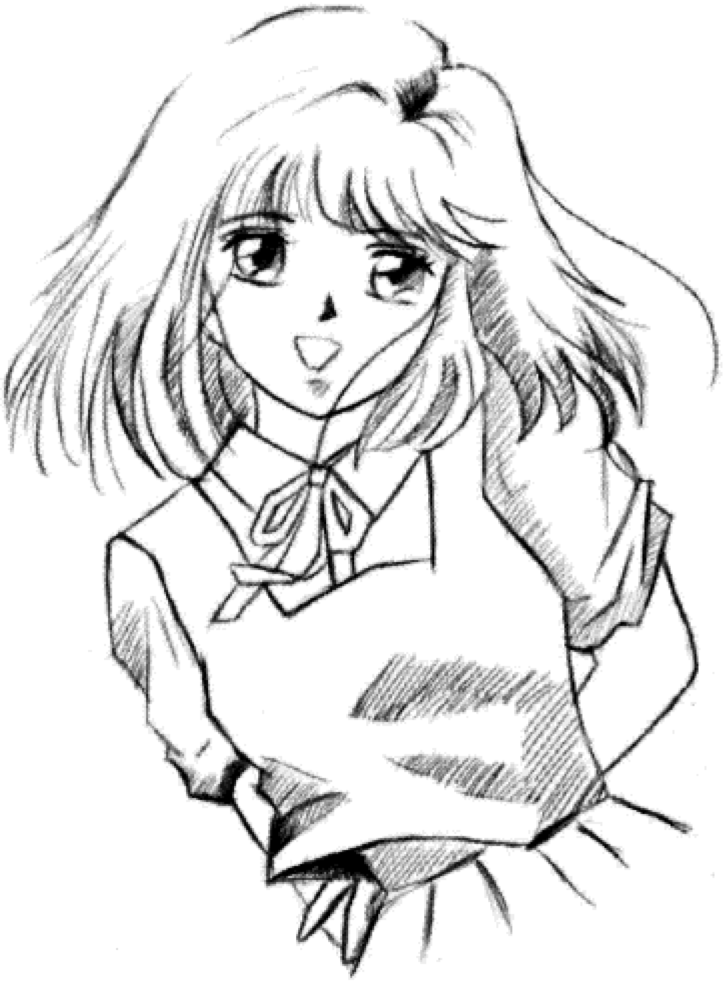
1至8页供读者临摹练习，可裁切。

提示：

绘制双手握刀的姿势时，要注意双臂与身体的协调，特别要注意刻画手指的局部动态。

裁切线

临摹练习——生活片段



提示：

绘制滑冰动态时容易形成头重脚轻的不稳定感，绘制时注意双臂和双腿的协调性，把握好动作的平衡感。

1至8页供读者临摹练习，可裁切。

裁切线

CONTENTS 目录

第一章 美少女头部造型基础......001

五官的距离......002
脸部的基准线......004
脸部的基本绘制步骤......006

第二章 美少女五官和头发的绘制......008

五官的基本类型......009
眼睛的结构和基本画法......010
闭眼的表现......013
绘制眼睛的基本步骤......014
鼻子的结构和基本画法......016
嘴的结构和基本画法......019
耳朵的结构和基本画法......021
头发的生长规律和画法......022

第三章 美少女面部表情的绘制......027

喜、怒、哀、乐......028
哭泣、泪眼的表现......030
惊讶......031
符号化表情......032

第四章 美少女身体结构和表现技巧......033

基本骨骼结构（女性）......034
基本肌肉结构（女性）......036
概括基本动态的技巧......037
躯干的表现......040
脖子和身体的连接......041
胸部的表现......042
身体线条的表现......043
四肢的表现......046
手和脚的表现......048

第五章 创作不同头身比例的美少女......049

基本绘制步骤......050
五头身比例的美少女......052
六头身比例的美少女......054
七头身比例的美少女......056
八头身比例的美少女......058

第六章 绘制Q版美少女......060

Q版美少女的基本头身比例......061
Q版美少女造型的基本特征......063
绘制二头身Q版美少女......066
绘制三头身Q版美少女......068

CONTENTS 目录

第七章 绘制萌少女 070

萌少女的三大基本特征......071
漂亮的发型、精致的发饰......071
丰富的表情......072
活泼的动态......073
绘制萌少女的基本步骤......075
绘制超萌美少女......077

第八章 绘制不同姿态的美少女 085

正面站姿......086
侧面站姿......089
背面站姿......092
抱腿坐姿......094
盘腿坐姿......097
走姿......100
跑姿......102
跪姿（单腿着地）......105
躺姿......108
挥手姿态......111
手持法杖......114
站在水中......117
手握十字架（风中姿态）......121
双人动态组合......123

第九章 创作不同类型的美少女 129

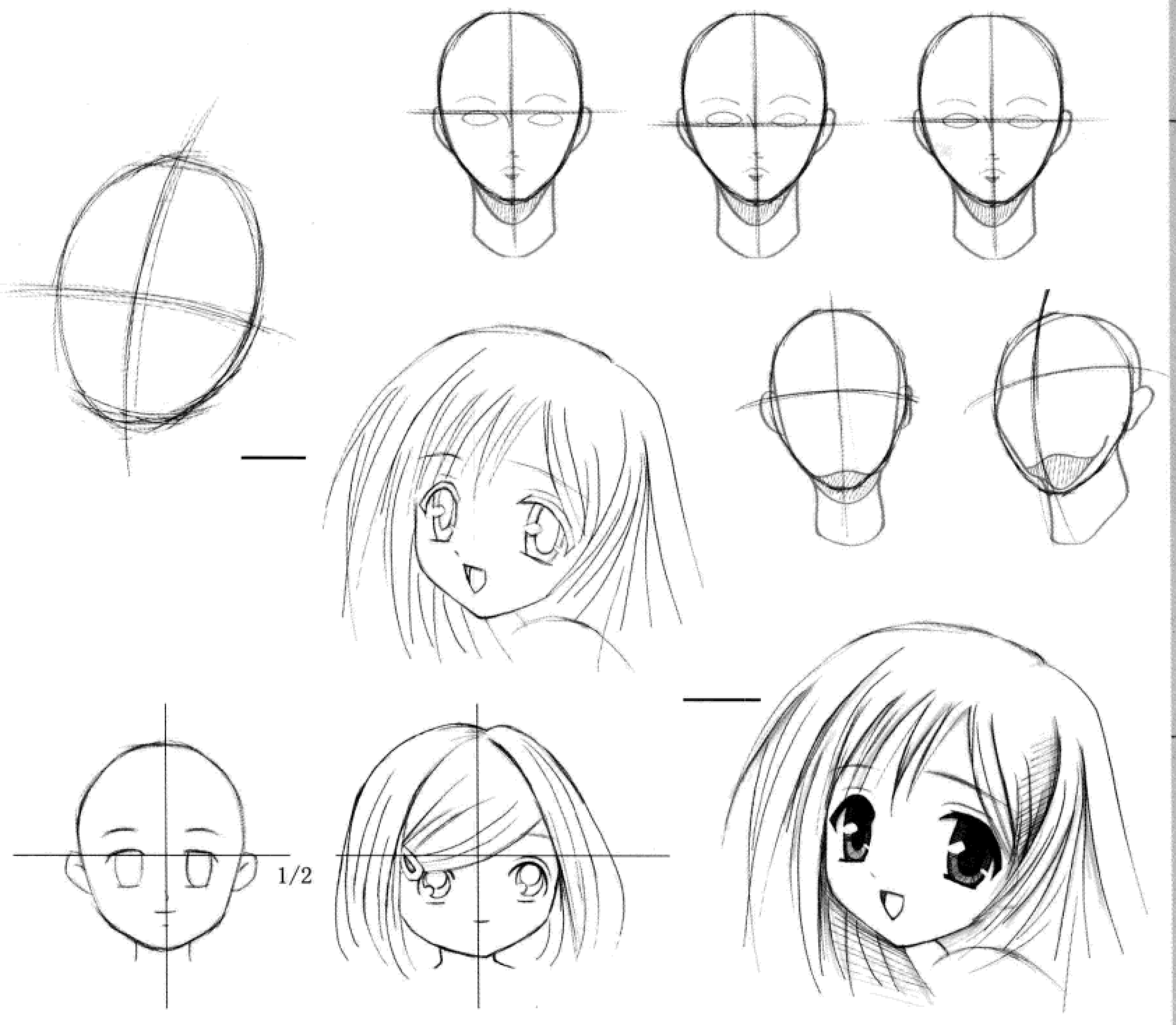
活泼型......130
腼腆型......134
可爱型......138
阴险型......142

第十章 绘制不同服饰的美少女 146

水手服......147
连衣裙......150
仆人装......153
泳装......156
制服（校服）......160
华丽洋装......163
睡衣......166
帅气短装......168
燕尾战服......171
时装......174
古装......177
美少女动态、服饰集锦......181

第十一章 美少女设定原画赏析 194

月宫亚由......195
爱丽莎贝尔・米多福特......196
蓝猫......197
花穗（kaho）......198
娜美(Q版)......199
Nene Hampden......200
安藤麻幌......201
萨妮娅・V・ 利特维亚克(Q版)......203
弗兰西斯卡・鲁奇尼(Q版)......204



第一章 美少女头部造型基础

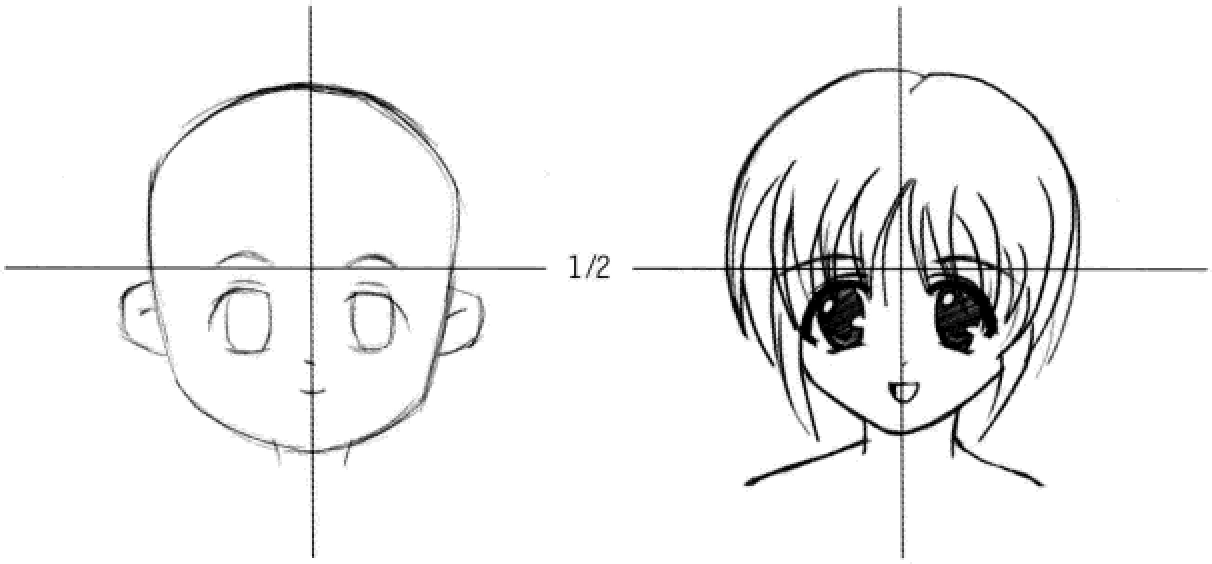
在任何动漫作品中，头部的出现频率是最高的，尤其是美少女头部，因此，掌握美少女头部的绘制方法和技巧非常重要。在绘制之前，全面考虑角色各部位比例也非常重要。年龄的不同，所呈现人物的眼、鼻、口等的位置也不同。

为脸部素描时，先取一个大概脸形形状，然后画上中心十字线，这个步骤叫做确定五官的架构。五官的架构，也就是眼、口、鼻、眉毛、耳所处的大体距离。

本章将详细讲解有关五官距离、脸部基准线等头部造型的相关知识和绘制技巧。

五官的距离

美少女有魅力的先决条件就是看脸。因为年龄不同，人物的眼、鼻、口等的距离也不同（作者画风、爱好的不同，导致造型有所差别）。

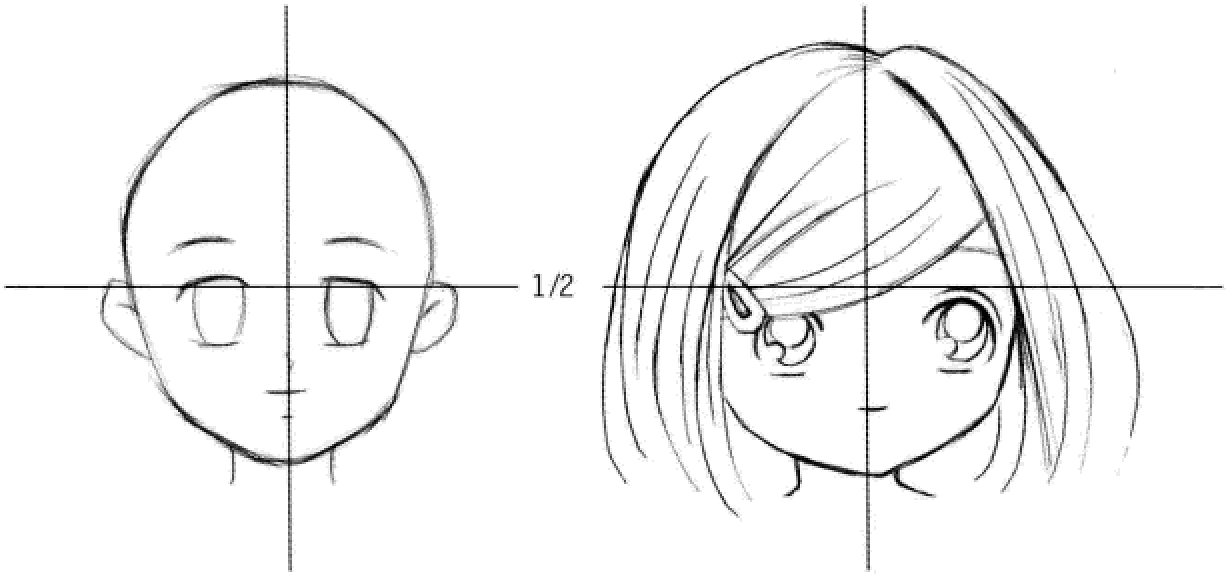


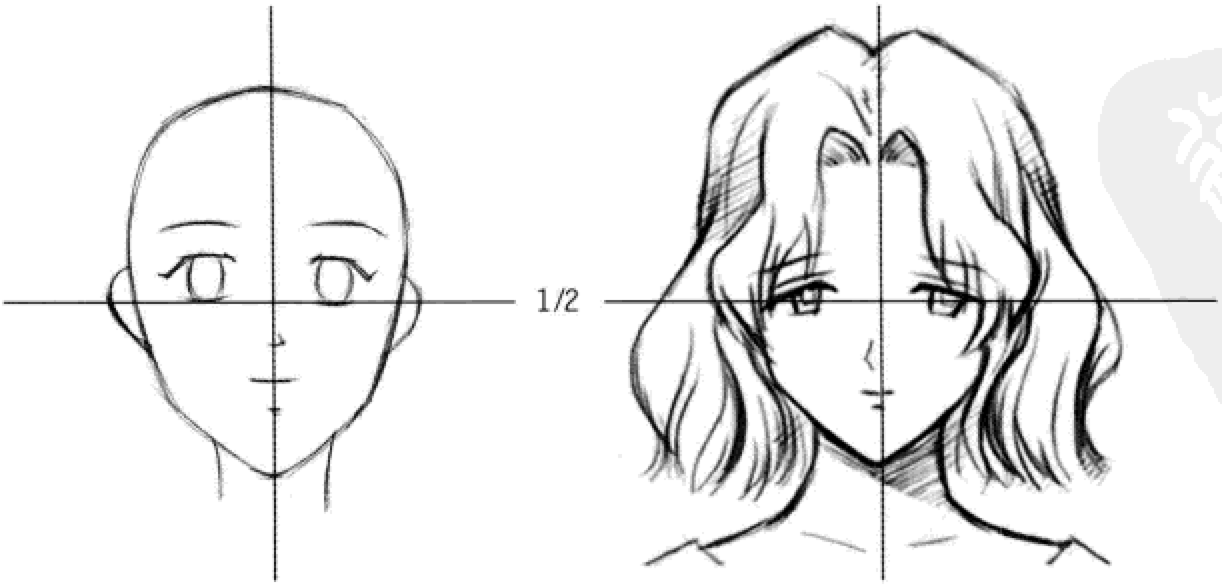
幼儿：

整张脸圆圆小小，五官大都集中在脸部下半部的位置。

儿童：

眼睛较大，口、鼻较小。眼睛与眉毛的距离较远，眼睛在脸部 1/2 以下的位置。



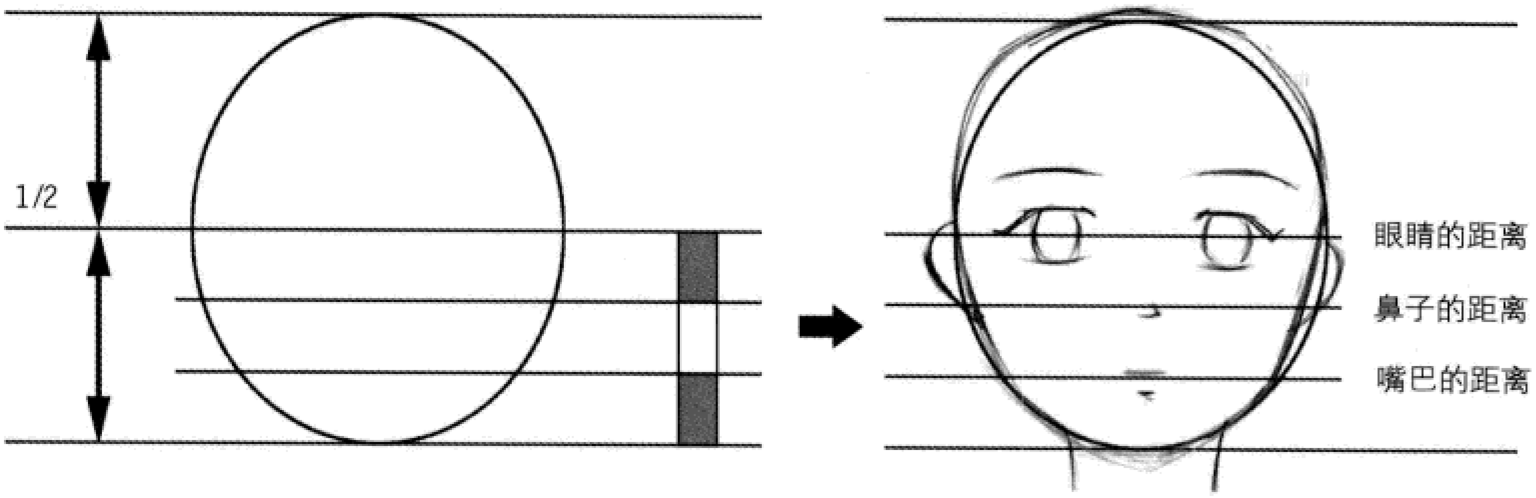


青年：

眼睛大致在脸部 1/2 的位置。眉毛的线条较柔和，下巴的线条明显突出。

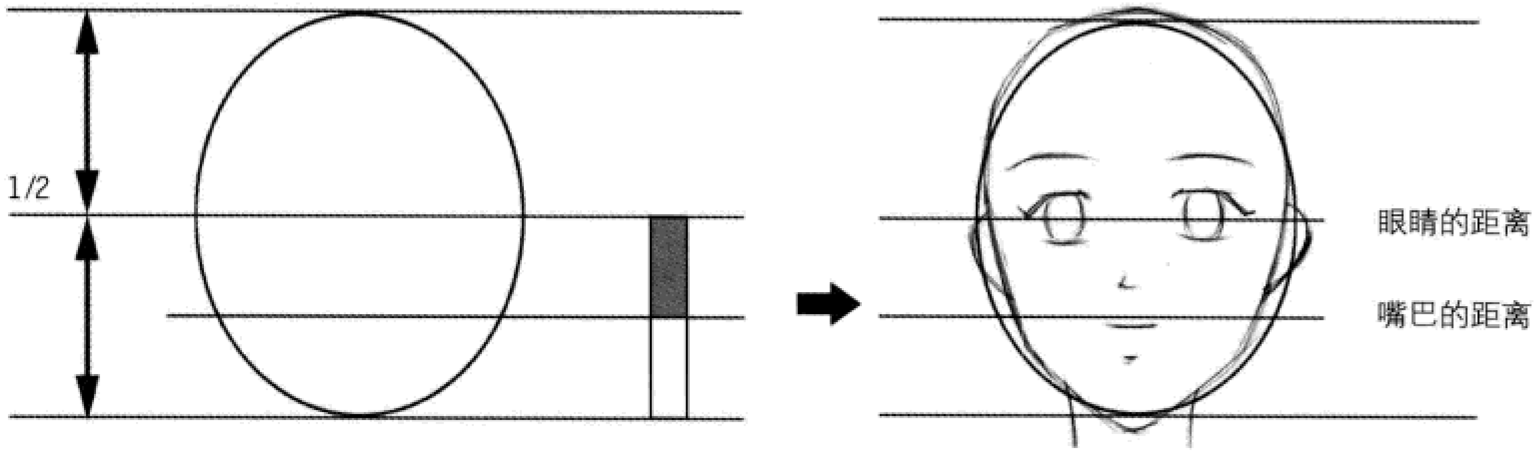
除了年龄外，脸型的不同也会导致美少女的眼、鼻、口等五官的位置产生微妙的变化。当然，这也会因作者画风的不同，导致造型有所差别。

圆形脸



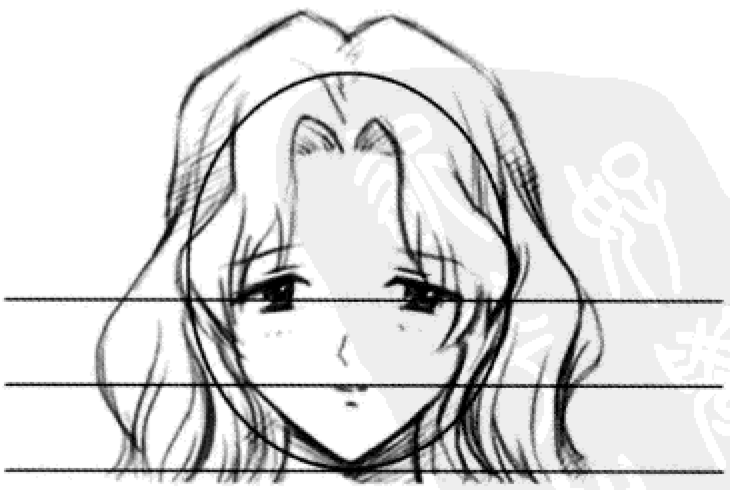
眼睛在脸的 1/2 处。将眼睛到下巴的距离平均分成三等分，鼻子和嘴的位置分别在大约 1/3 和 2/3 的位置（如上图所示）。

长形脸



眼睛在脸的 1/2 处。将眼睛到下巴的距离平均分成两等分，嘴大约在 1/2 的位置（如上图所示）。

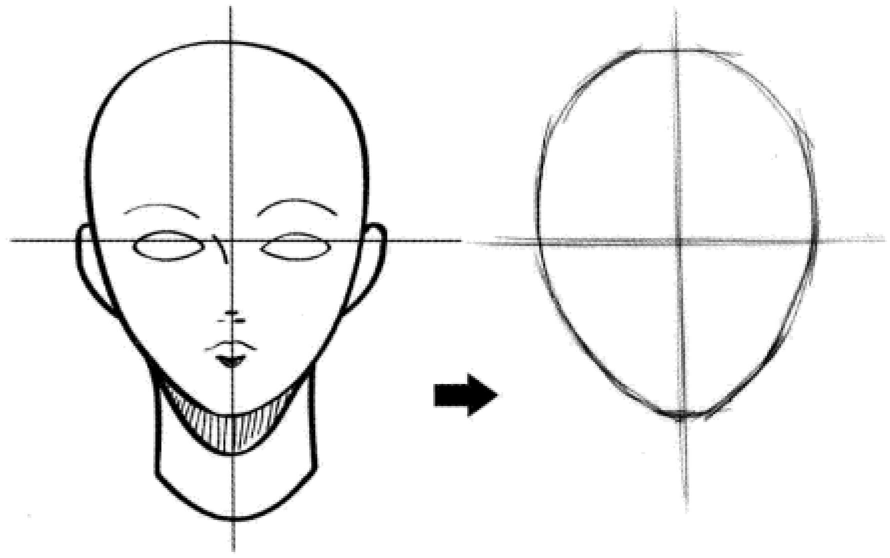
圆形脸



长形脸

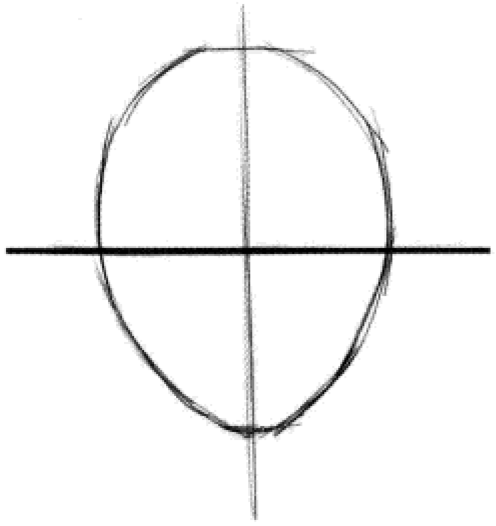
脸部基准线

基准线是架构脸部的框架。在绘制美少女的头部时，利用基准线可以推测眼、鼻、口的位置。

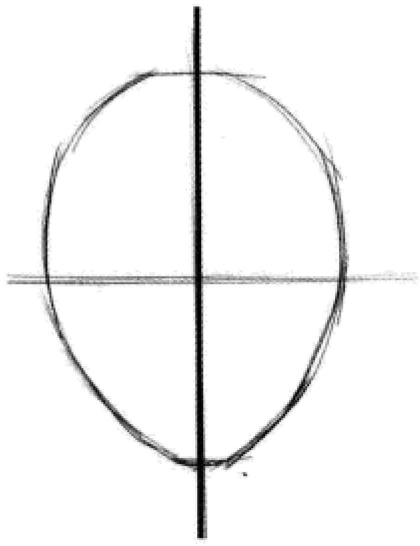


基准线有助于确定脸部的方向、基本动态和五官的大体距离。

下部较尖的椭圆形加上十字框架就是脸部的基准线。

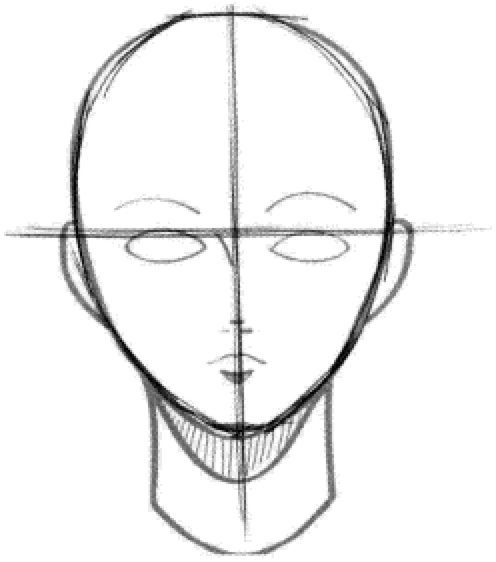


十字框架中的横线标注的是眼睛的位置。

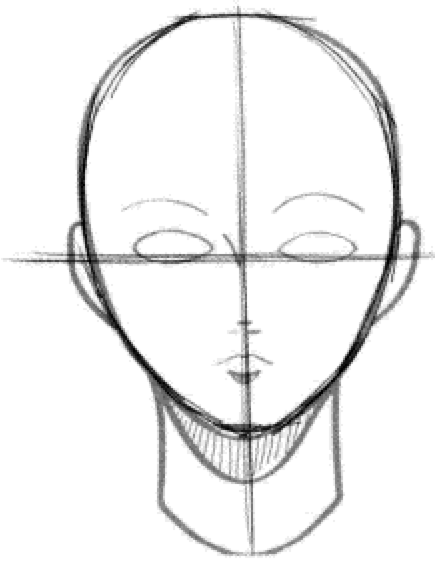


十字框架中的竖线是脸的中心线，同时表明脸的朝向。

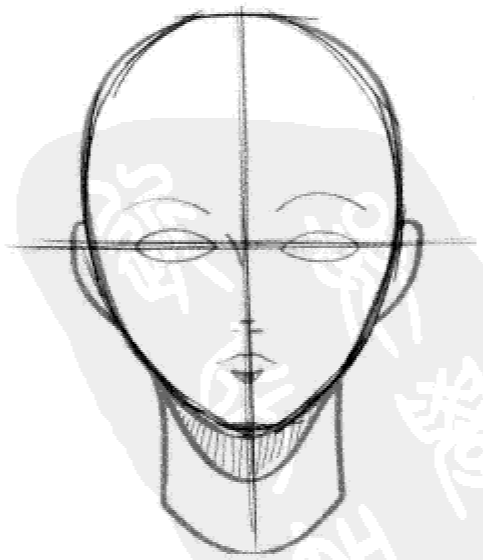
横线基准线的距离根据个人绘画习惯有所不同，如下图所示。



横线标注的是眼睛上眼皮的位置。



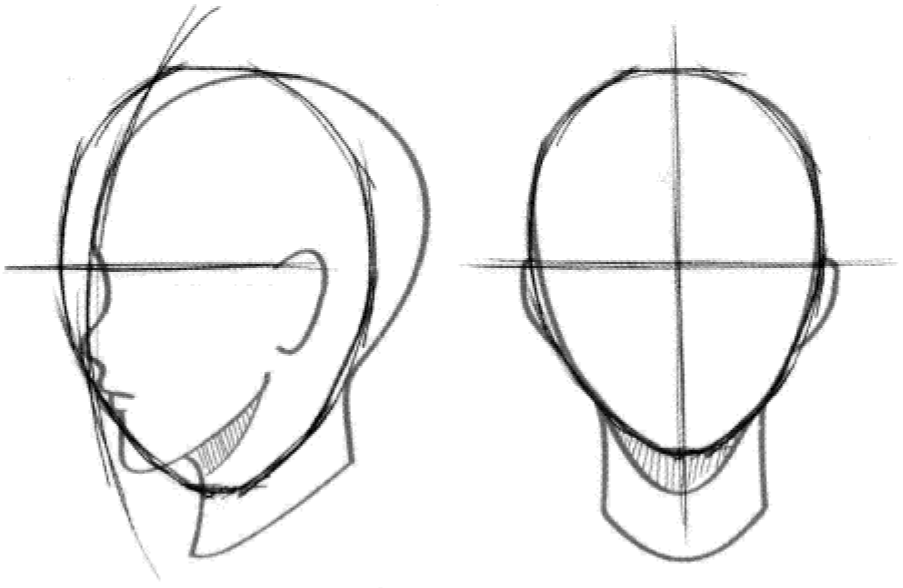
横线标注的是眼睛下眼皮的位置。



横线标注的是眼睛中间的位置。

绘制头部时，首先要考虑视线的角度（平视、仰视、俯视）、头部的基本动态，然后，再勾勒五官的位置。椭圆基准线可以捕捉头部的基本动态，十字基准线可以捕捉脸的朝向和头部的立体感。

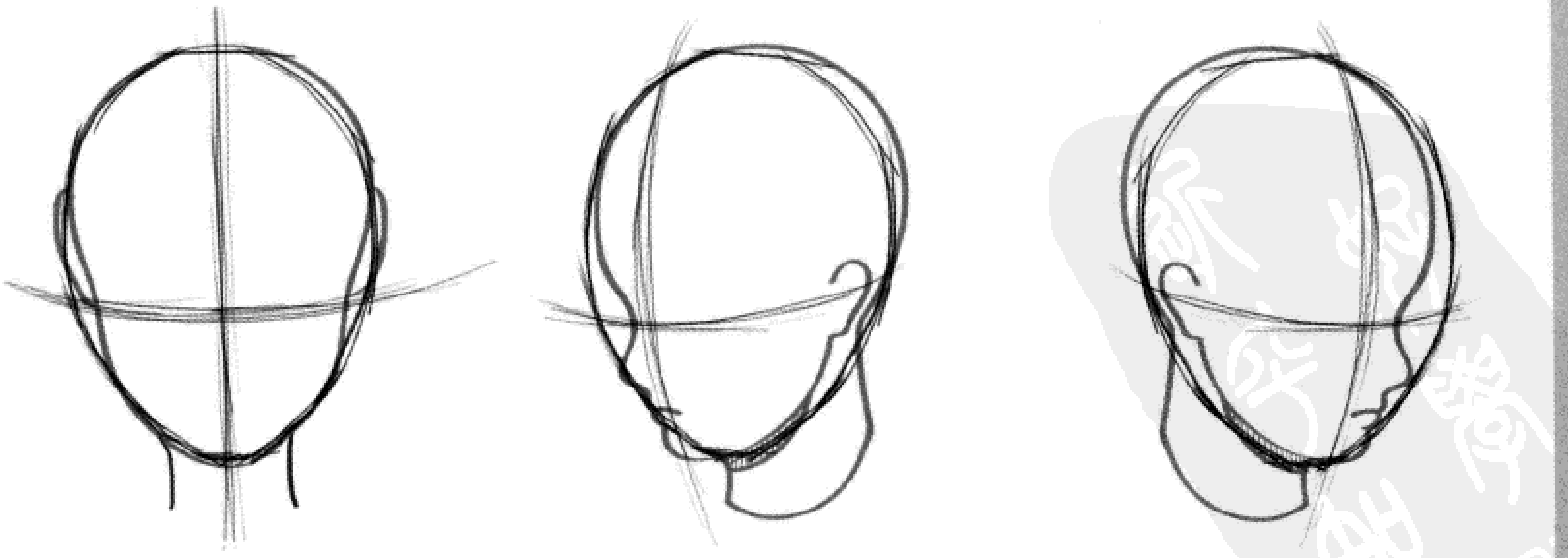
受到基本动态、透视角度等因素的影响，十字基准线可变化为不同方向的弧线。弯曲的弧线基准线可以体现面部的朝向。



平视

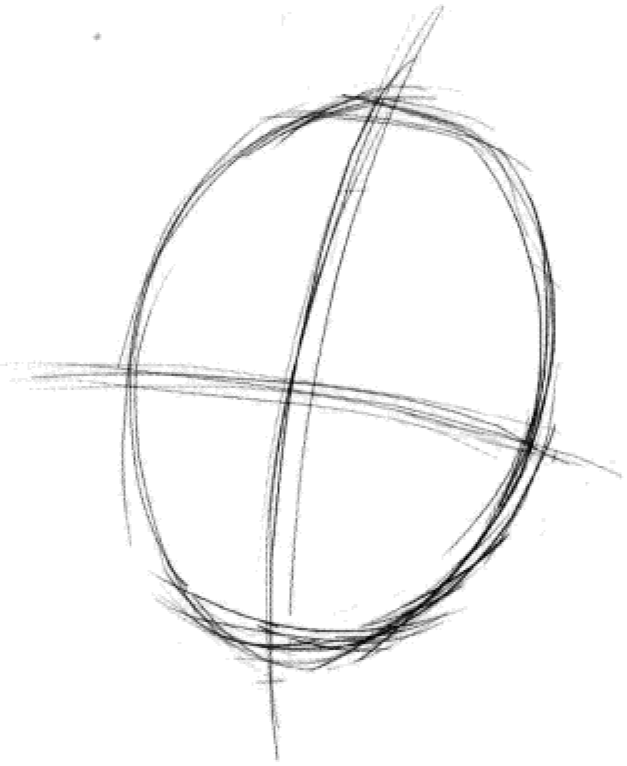
仰视和俯视两种透视角度在绘制时比较难把握，此时，基准线能够有效地表现头部的动态感、立体感和五官的大体位置。

仰视



俯视

脸部的基本绘制步骤



❶
用简单的、颜色较轻淡的线条勾勒出脸部“椭圆轮廓和十字交叉”基准线。

利用基准线表明头部的动态方向和五官的大体位置。

绘制基准线时，线条不要太拘谨，表明位置即可。

❷
在椭圆和十字基准线的基础上绘制出五官、颈部和头发。

修饰脸形，勾勒下巴的轮廓，并用简单利落的线条勾勒头发的造型，要特别注意发髻和刘海的位置。

❸
利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除，使五官和头发清晰显示。

绘制眼睛的轮廓线时，要注意将眼珠的轮廓也清晰地描画出来。

❹ 深入刻画五官。其中，眼睛是五官中的重点。

绘制眼睛时，上眼皮的线条要画得粗重一些，并且擦涂出高光的位置。这样，可以让眼睛显得炯炯有神，明亮动人。

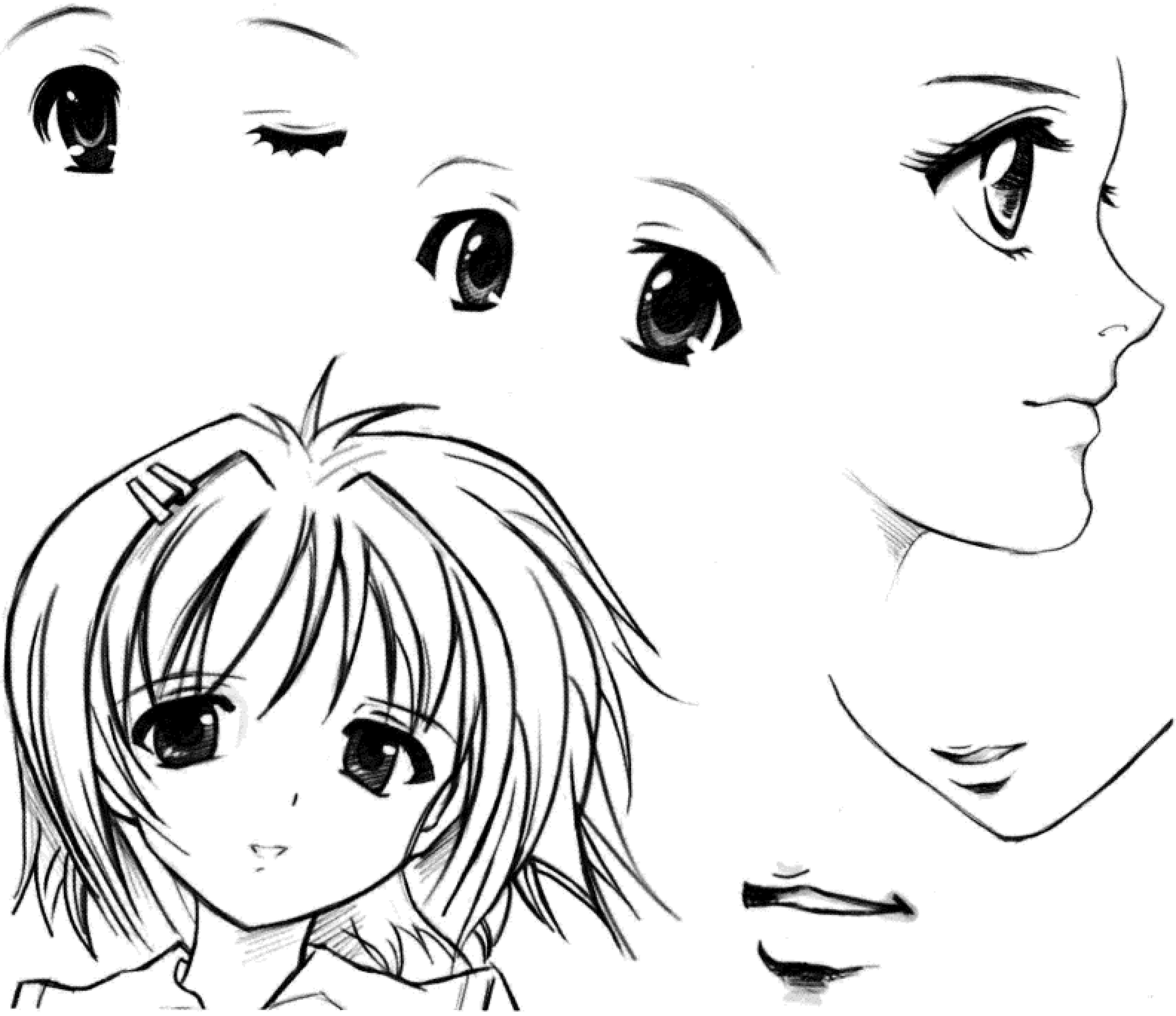
鼻子和嘴部的线条要干净利落，不要画得过于粗重。

❺ 使用斜线条排列绘制出头发的阴影，以增加人物头部的层次感和立体感。

线条的排列要简单有序，太过散乱的线条，会使画面显得凌乱而影响整体效果。

❻ 整体调整，完成美少女头部的绘制。

头部的动态主要通过人物的头发、颈部、表情来展现。绘制时要特别注意把握整体的均衡感。



第二章 美少女五官和头发的绘制

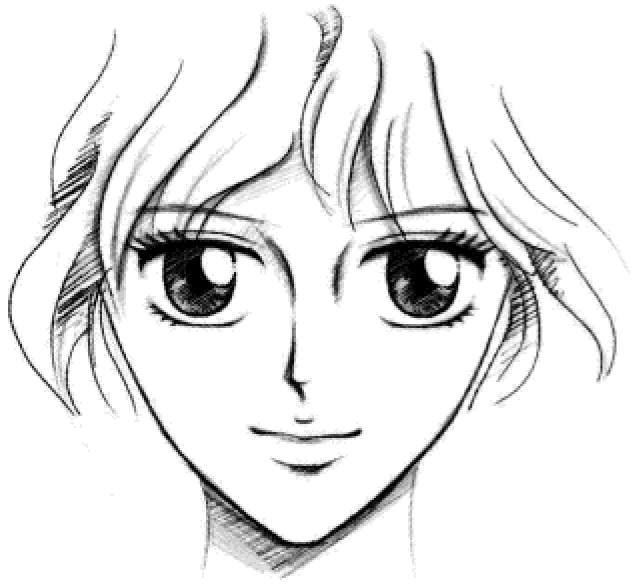
头部的表现对于一个漫画角色来讲是非常重要的，它是角色表现自我最直观、表情最为丰富的一部分。

一个优秀的角色形象能被大家记住，头部的设计是关键点之一。本章着重从漫画角色头部的发型、五官等方面进行讲解，使大家能够在学习本章后了解角色头部设计的相关知识和绘制技巧。

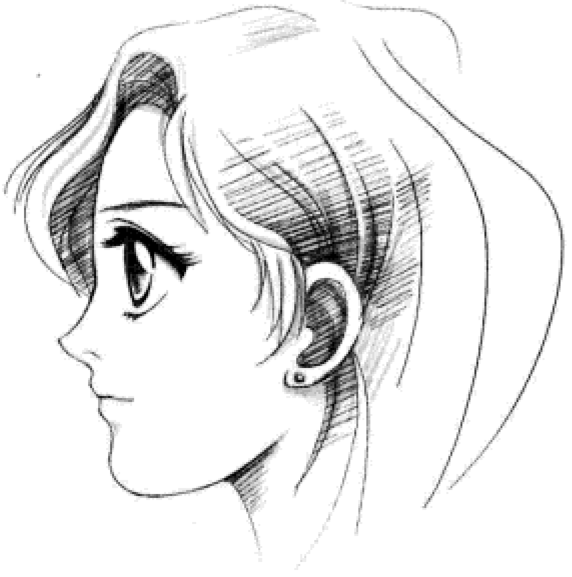
五官的基本类型

美少女面部造型多不胜数，五官的变化千姿百态，但主要的表现模式可以概括成两大类：写实型和夸张型（又叫做卡通型）。

写实型的五官比较接近于真实五官的结构，是基于真实五官的结构，适当地简化了五官的各自结构，进行较小的夸张变形。



正面



侧面

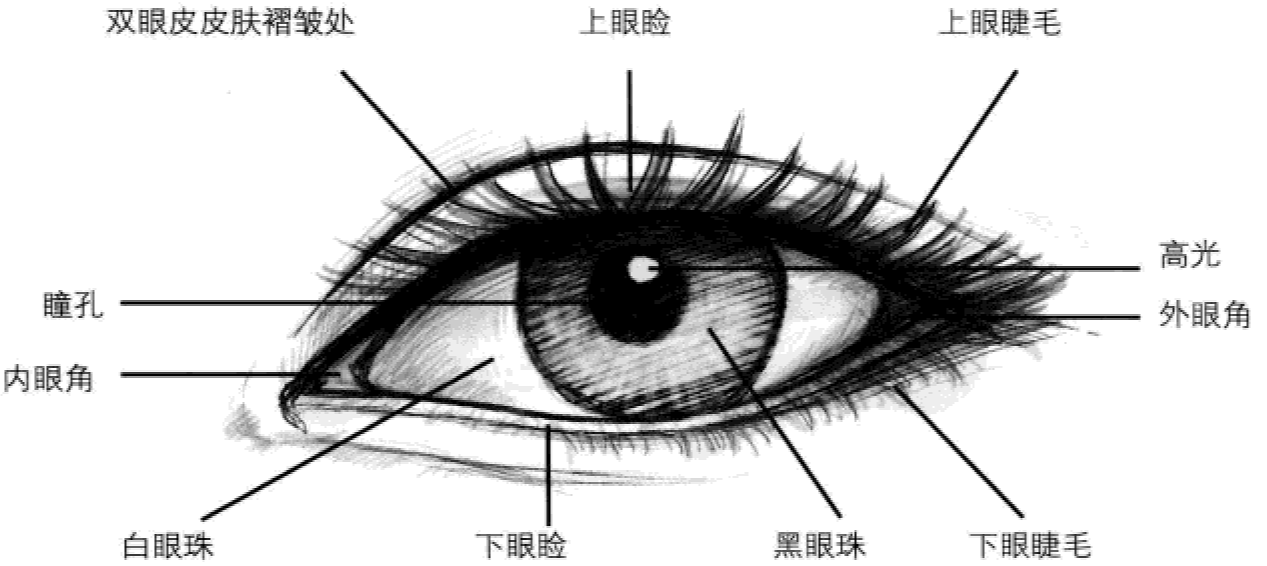
夸张型（卡通型）的五官是基于真实五官的结构，大胆地简化、夸张了五官的各自结构，进行较大的变形。

正面

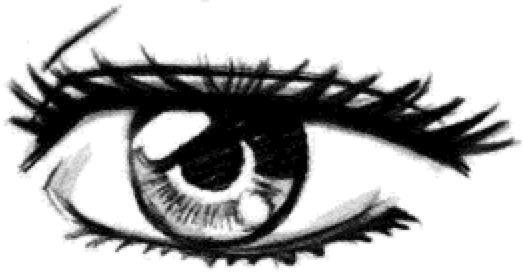
侧面

眼睛的结构和基本画法

眼睛是“心灵的窗口”。无论是喜悦还是悲伤，是困惑还是愤怒，都可以通过对眼睛的刻画，来表现不同的表情。要刻画出生动的眼神，首先要了解眼睛的结构。眼睛的基本结构如下图所示。



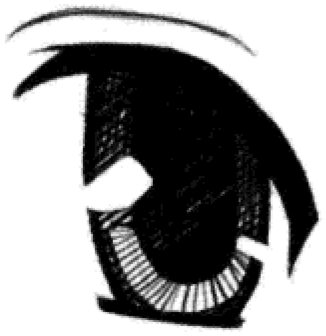
在动漫角色设计中，眼睛是五官中表情最为丰富的，它具有强烈的感染力。了解眼睛的结构是绘制美少女眼睛的基础。眼睛的基本画法如下所述。



写实型

写实型的眼睛比较接近于真实眼睛的结构。

特点：上眼睑比较粗重，睫毛浓密，内、外眼角可以省略不画，适当扩大高光的范围。

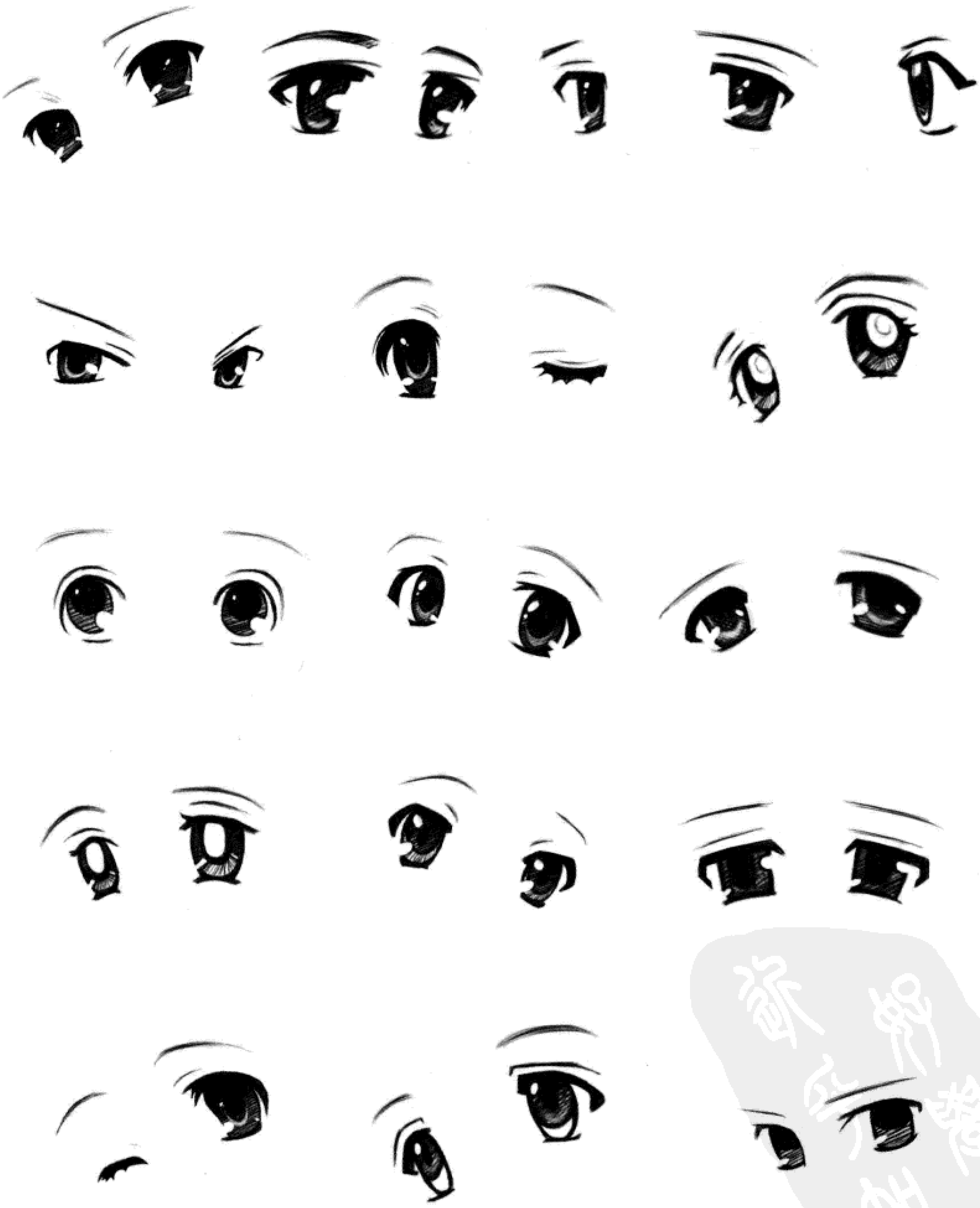


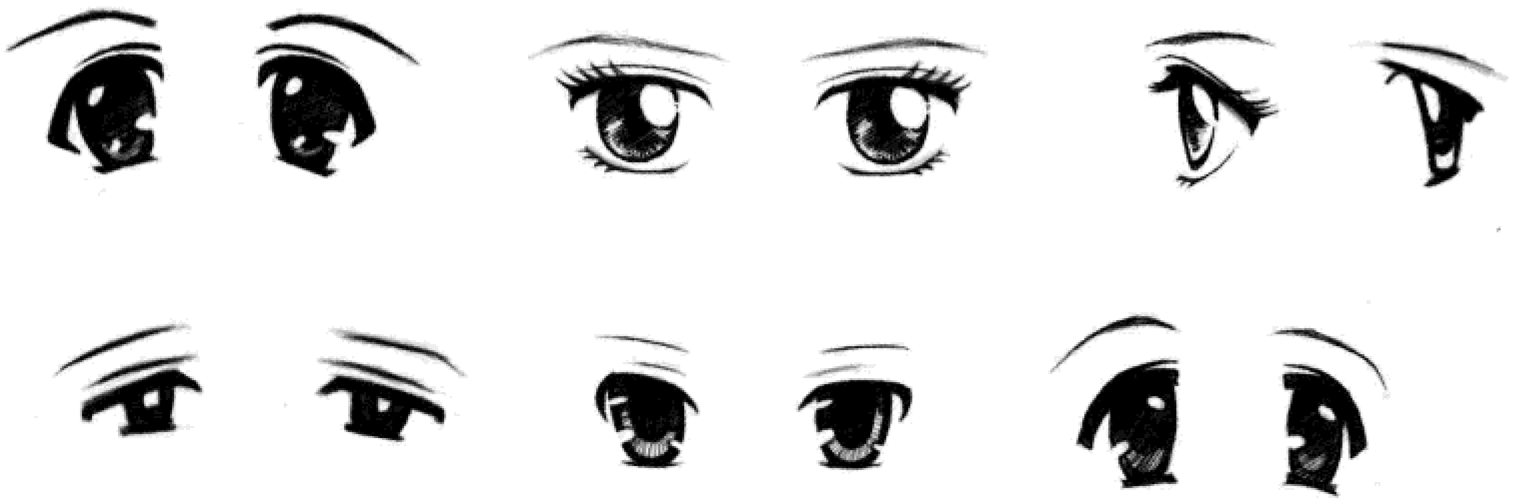
夸张型

夸张型的眼睛是对真实眼睛的结构进行了较大的变形。

特点：眼睛纵长，黑眼珠扩大，瞳孔变形呈长圆形，上眼睑很粗重，省略内、外眼角，并简化下眼睑（也可以不画），高光比较复杂。

眼部的刻画不只是对眼睛本身的刻画，掌握好眉毛和眼睛之间的距离，也能起到很好的效果。另外，还要注意眼睛的视线和瞳孔的大小。



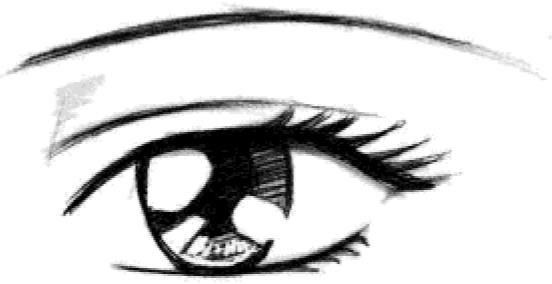


眉毛的生长方向对人物的性格有很大的影响。例如，纤细的眉形可以表现甜美、清纯的美少女；眉角翘起的眉形给人一种狡诈、邪恶的印象。

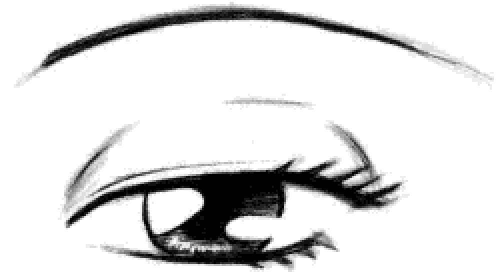
将原本黑色的瞳孔反白是绘制眼睛的一种特殊画法。这类型眼睛，黑眼珠的轮廓较粗重，有大范围的高光，没有瞳孔。看上去比较特别，引人注目。

眉毛和外眼角下垂的眼睛，看上去有种忧郁感，适合温柔、柔弱和气势较弱的美少女。

闭眼的表现

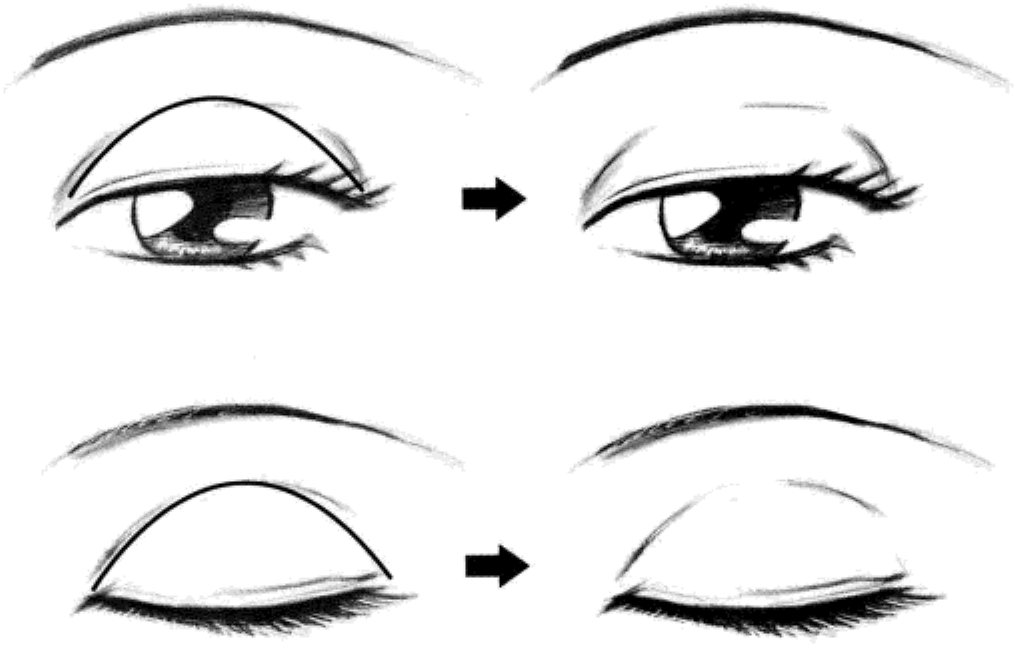


睁开的眼睛

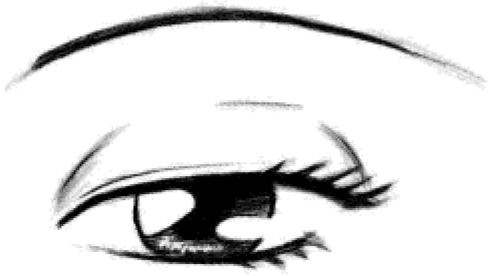


半闭的眼睛

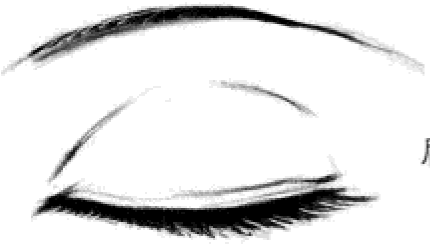
闭上的眼睛



上眼皮上断续的浅色弧线可以表现眼球的立体感。



半闭的眼睛有种懒懒的困倦感。



自然闭上眼睛时，眉毛微微向下移动。

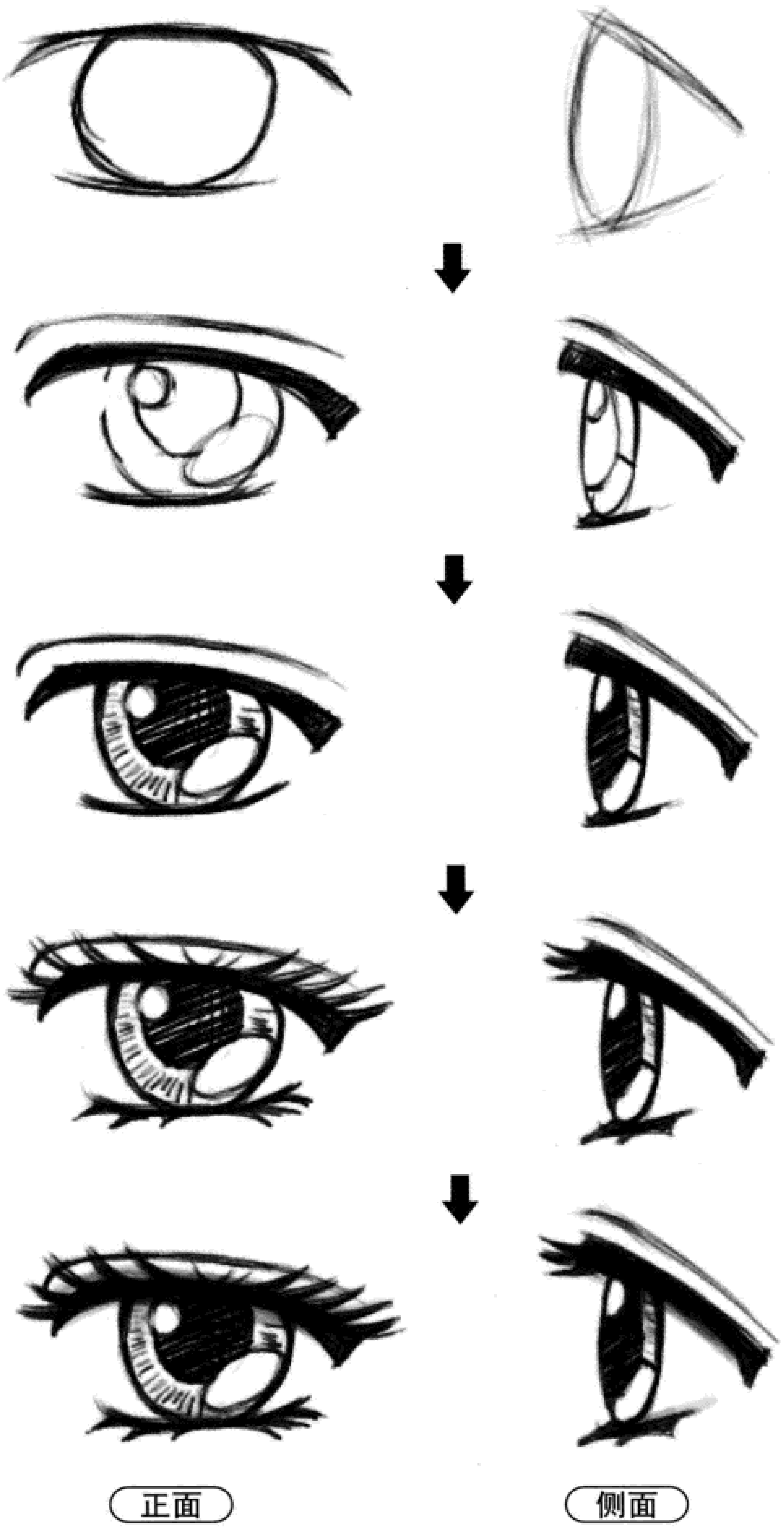
用力闭上眼睛时，眉毛会自然向上翘起，眼角处会出现明显的褶皱。

笑着闭上眼睛时，眉毛微微向下移动，眼角上扬，呈上弧线形。

绘制眼睛的基本步骤

眼睛是塑造美少女面部造型的重要要素。下面通过不同的形态和视角展示眼睛的画法及步骤。

写实型眼睛的基本绘制步骤。



❶ 用简单轻淡的线条，确定眼睛的位置、方向和角度。

❷ 清晰勾画轮廓线，明确眼睑、黑白眼珠、瞳孔和高光的距离。

❸ 局部深入，用线条排列组合出黑眼珠颜色的深浅度（注意保留高光的位置）。

❹ 在第 1 步至第 3 步的基础上，描绘睫毛。

❺ 整体调整眼睛的黑白灰关系，完成绘制。

夸张型眼睛的基本绘制步骤。

正面　　侧面

❶

用简单轻淡的线条，确定眼睛的位置、方向和角度。

❷

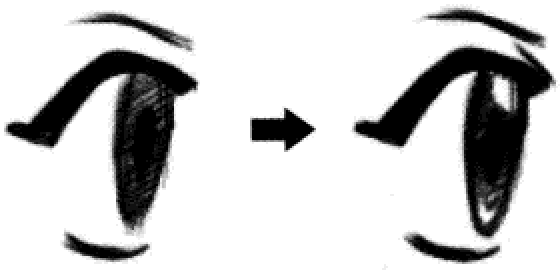
清晰勾画轮廓线，明确眼睑、黑白眼珠、瞳孔和高光的位置。

❸

局部深入，用线条排列组合出黑眼珠颜色的深浅度（注意保留高光的位置）。

❹

整体调整眼睛的黑白灰关系，完成绘制。

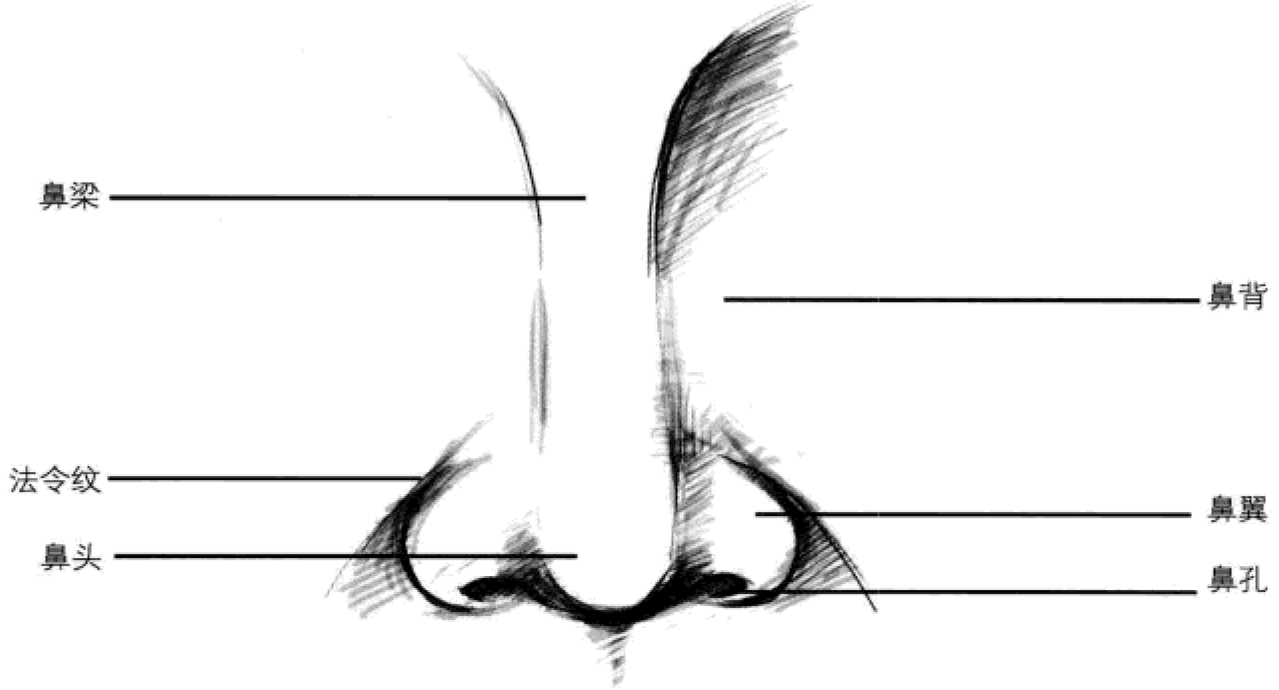


在第 3 步局部深入时，可以先用线条排列组合出黑眼珠颜色的深浅度，然后用橡皮等修饰工具，擦涂出高光。

眼睛的绘画方式和步骤不是一成不变的，可根据自己的习惯和喜好适当地调整。

鼻子的结构和基本画法

鼻子本身没有什么“表情”，但鼻子所处位置的变化可以直接体现脸部的朝向。鼻子的基本结构如下图所示。

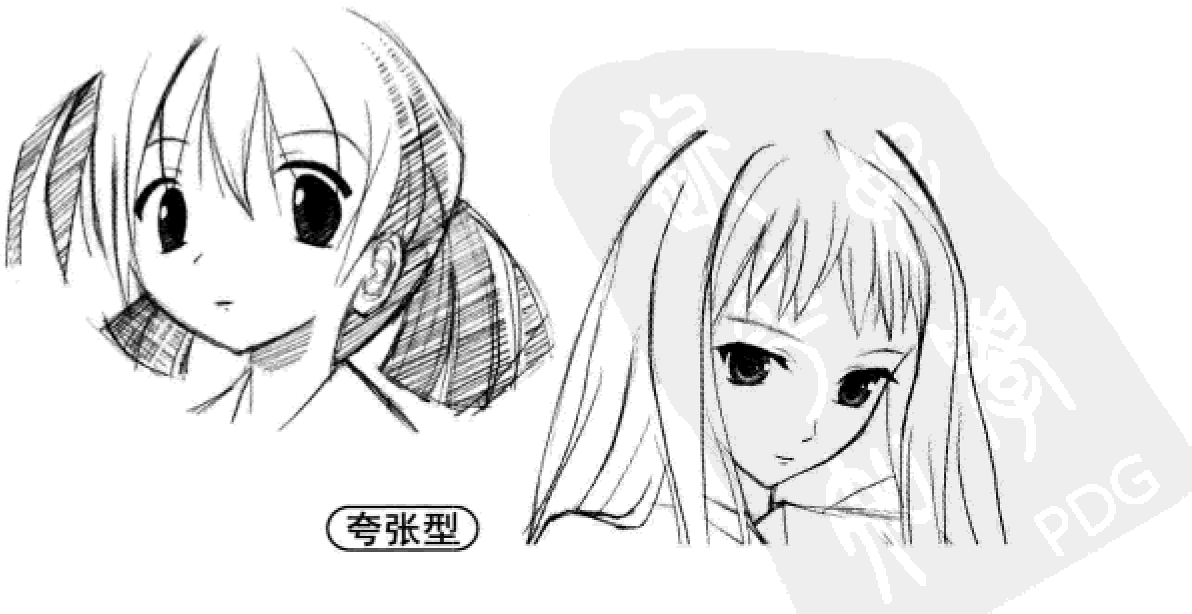


在动漫角色设计中，鼻子不是刻画的重点，很多时候，鼻梁和鼻孔都会省略不画。鼻子的基本画法如下所述。

写实型

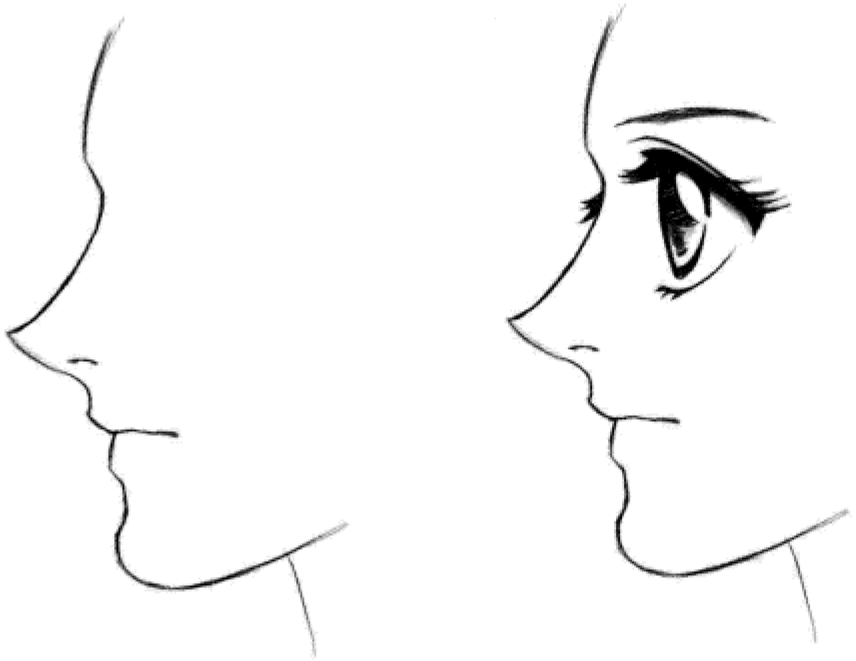
写实型的鼻子比较接近于真实鼻子的结构，鼻梁、鼻头和鼻孔等结构、距离关系表达得比较清楚。

夸张型的鼻子造型比较简单，往往只是使用简单的线条表明鼻子的位置，省略鼻孔等结构特征，有时会省略鼻子的部分或只绘制鼻头。

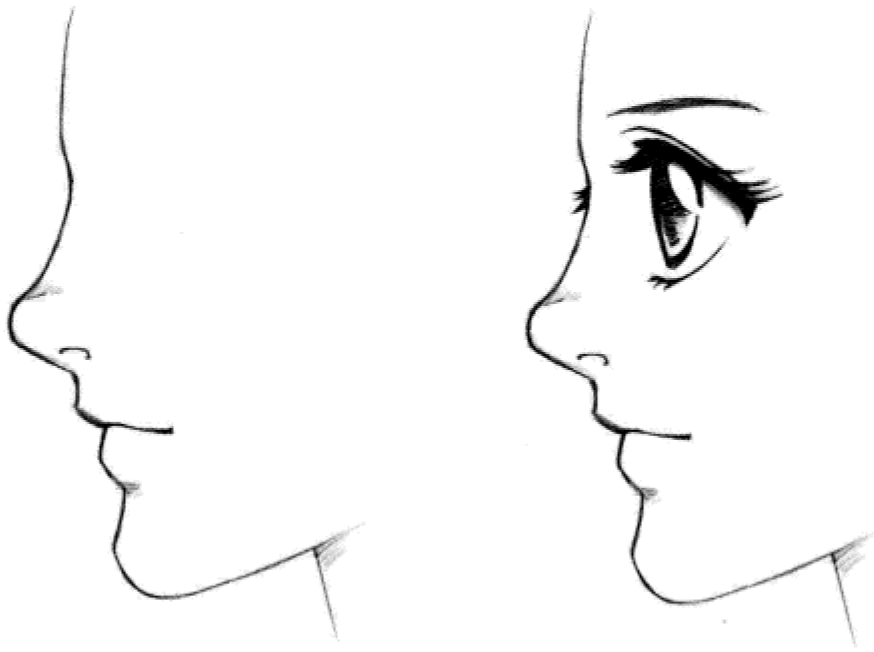


夸张型

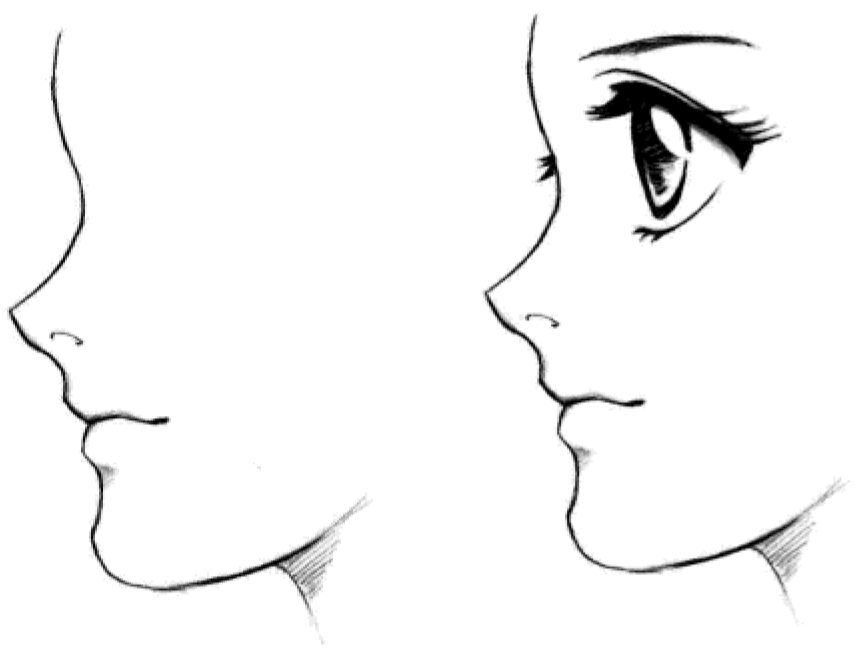
绘制侧脸时，鼻子是最为突出的，是刻画的重点。它可以体现美少女的年龄（一般年龄越小，鼻梁越短）以及性格特点。



直挺的鼻梁，尖翘的鼻头，是成熟美少女的标志。



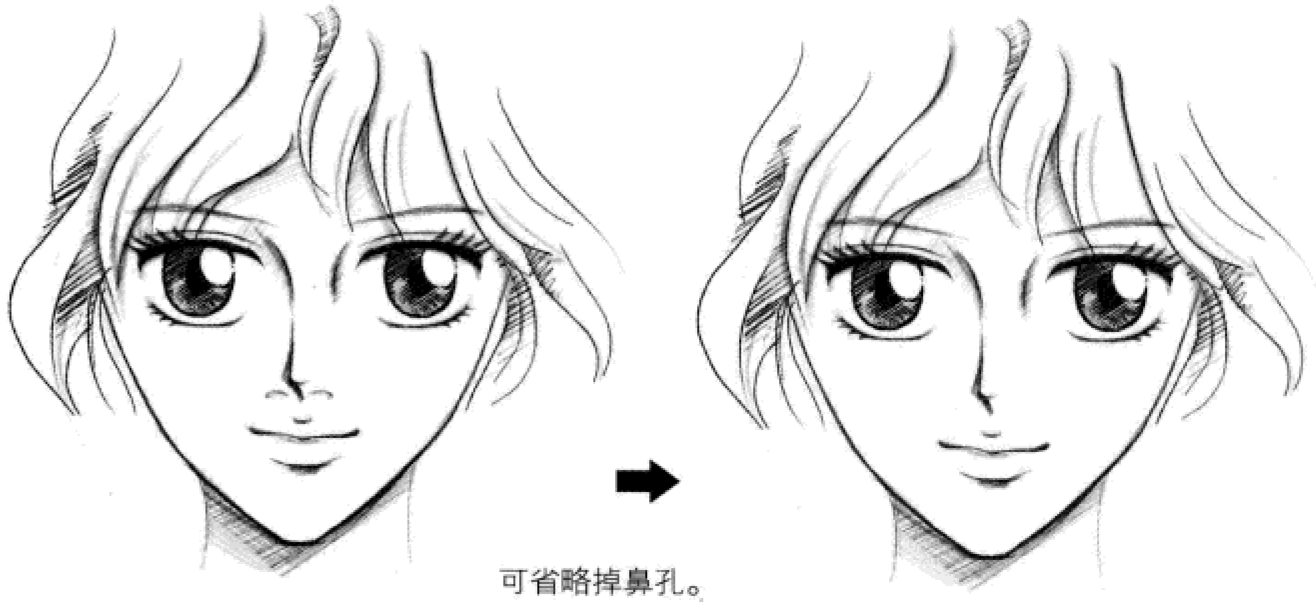
较平直的鼻梁，圆圆的鼻头，常用来表现可爱、活泼的少年美少女。



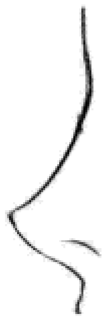
宽大的额头，略塌陷的鼻梁，稍稍上翘的鼻头，表现出儿童的稚嫩与天真。

鼻子的距离可以直接体现脸部的朝向和动态，合理地绘制鼻子可以使角色形象更加生动、逼真。

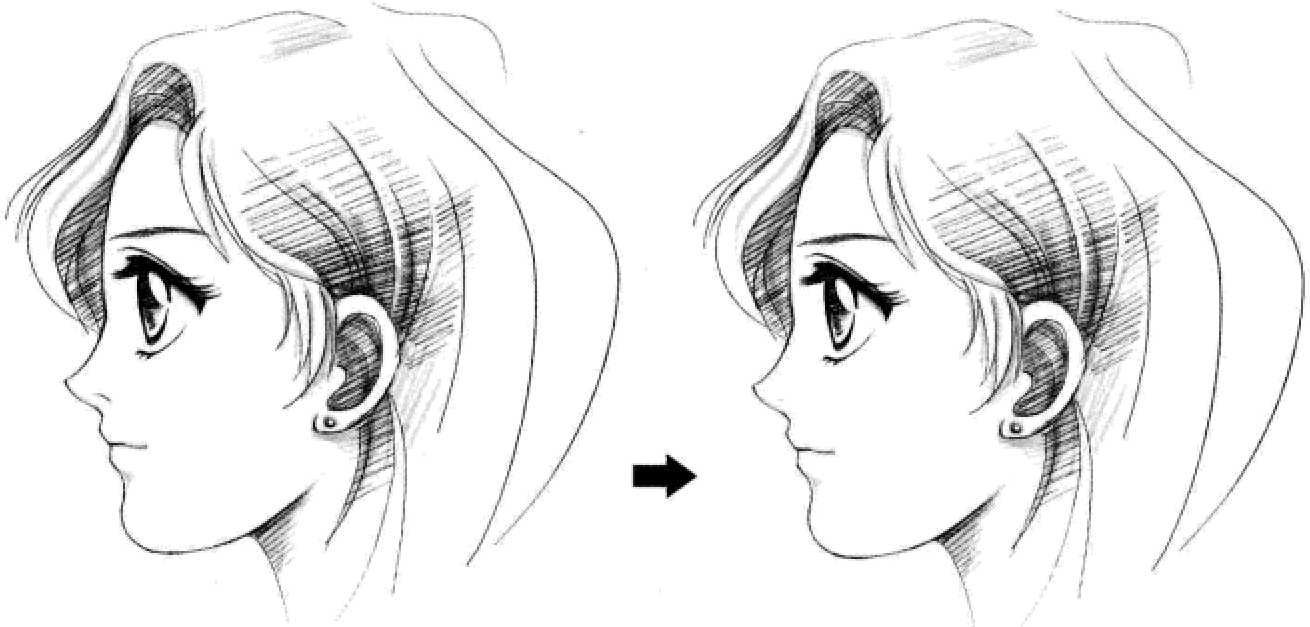
正面



可省略掉鼻孔。



正侧面



可省略掉鼻孔，只画出接近鼻形的轮廓线。

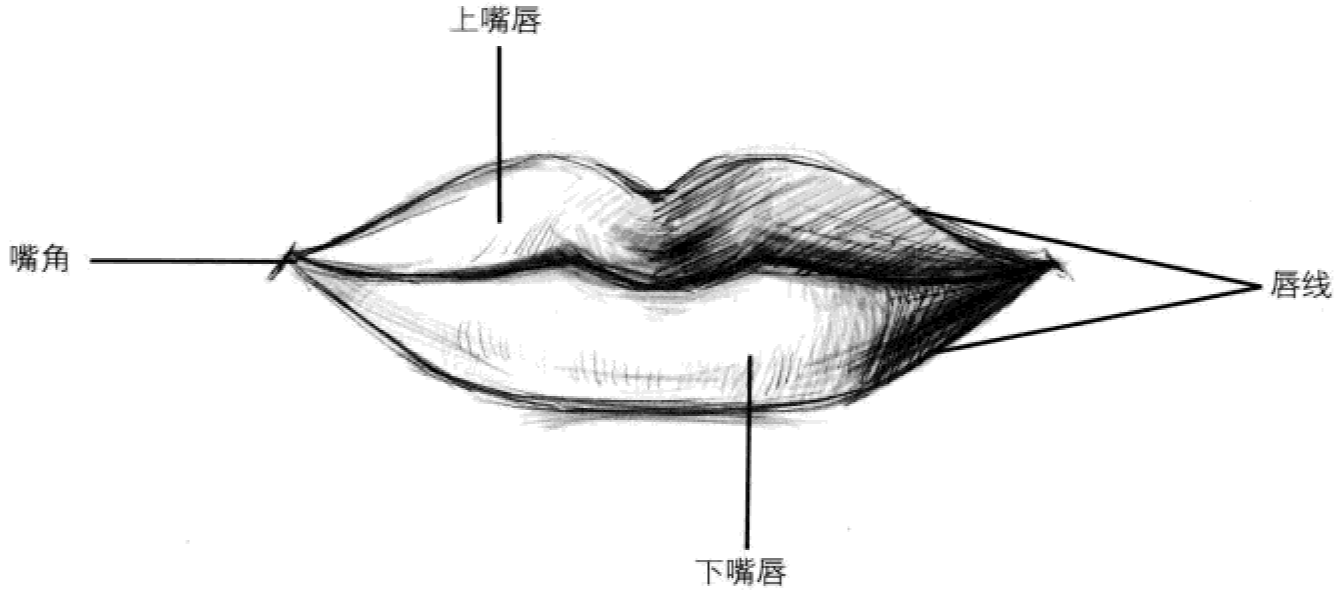
低头

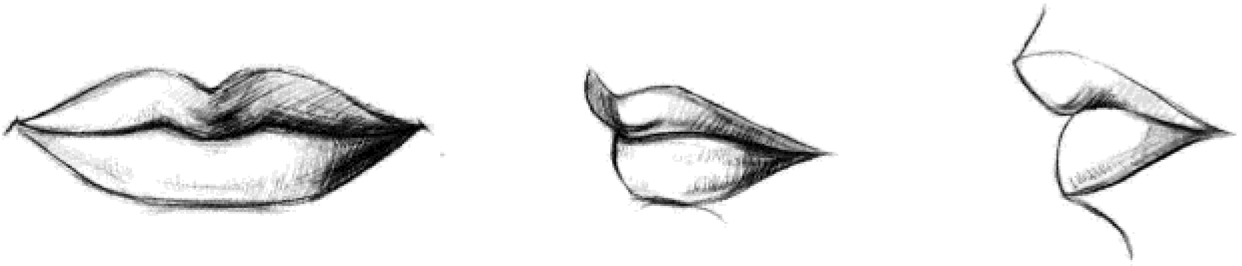
抬头

嘴的结构和基本画法

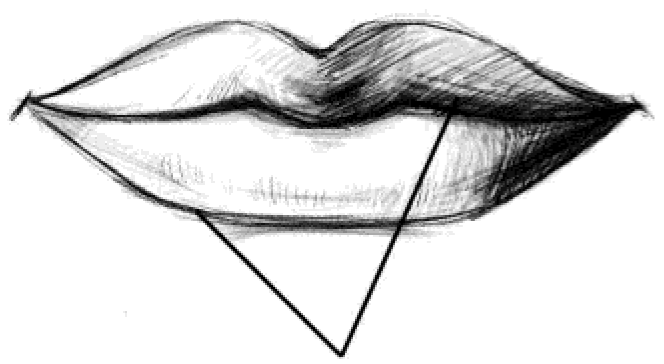
嘴同眼睛一样，也是五官中重点刻画的一部分。嘴是除了眼睛以外另一个表达情感和情绪的重要部位，嘴部动作可以把喜、怒、哀、乐等表情表现得淋漓尽致。

嘴的基本结构如下图所示。

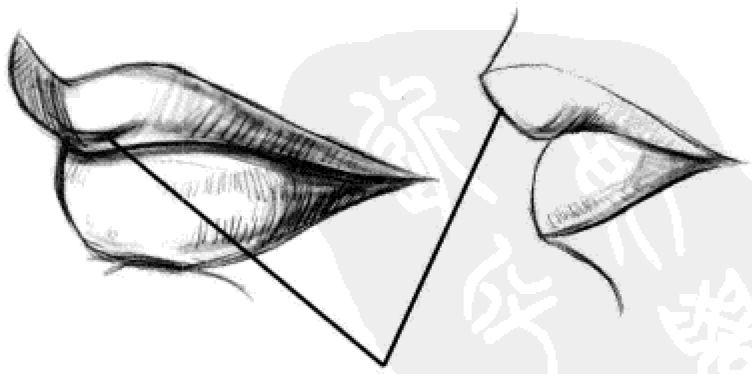




正面　　3/4侧面　　正侧面



在动漫角色设计中，上嘴唇与下嘴唇的接触面和下嘴唇的外轮廓线是表现嘴部的重要刻画点。



现实中，嘴部的上唇比较突出。嘴部向前突出的部分，在绘制侧脸时是刻画的重点。

写实型

写实型的嘴比较接近于真实嘴部的结构，嘴角、嘴唇等结构、位置关系表达得比较清楚。适当地绘制阴影可以很好地增加嘴部的立体感。

省略上唇的轮廓线，用人中表明上唇的位置，重点刻画上嘴唇与下嘴唇的接触面和下嘴唇的外轮廓。

清楚地描绘上、下唇形，用一根线表明上嘴唇与下嘴唇的接触面，省略唇线。

夸张型

夸张型的嘴被简化了，造型比较简单，往往只是使用简单的线条勾勒出嘴部的基本轮廓表明其位置、形态。

动漫人物的口型变化以及嘴部所处位置的不同，既可以传达角色各种各样的情绪，同时可以直接体现脸部的朝向和基本动态。

正面

正侧面

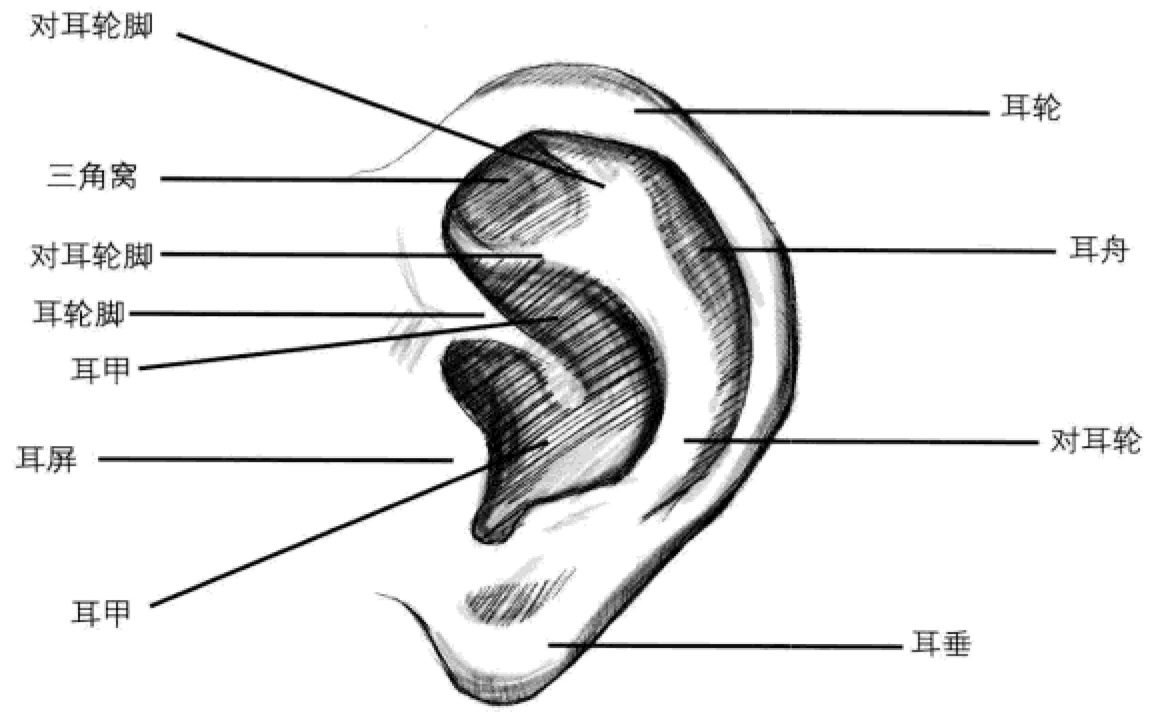
低头

抬头

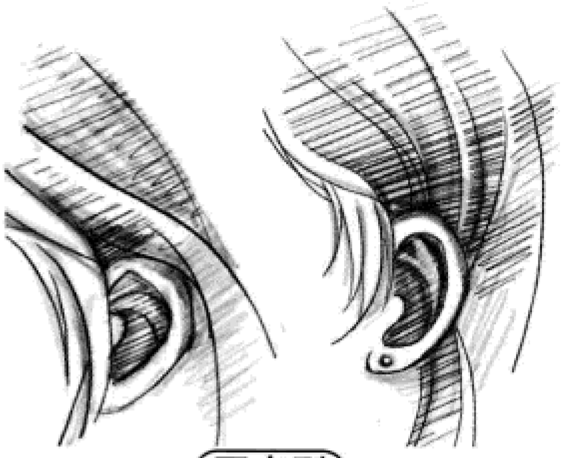
耳朵的结构和基本画法

一个造型生动有趣的耳朵会使人物形象更加生动。耳朵的结构比较复杂，在动漫角色设计中，耳朵的造型往往被适当简化。

耳朵的基本结构如下图所示。



耳朵在动漫形象设计中不作为重点出现，它常常被简化，因需求不同而进行取舍。耳朵的基本画法如下所述。



写实型

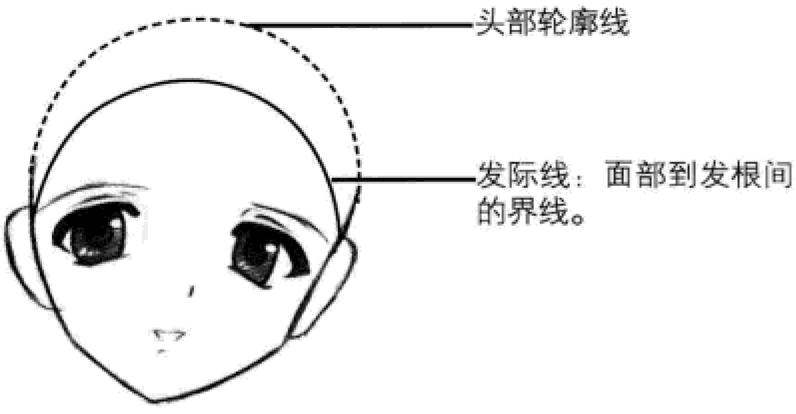
写实型的耳朵比较接近于真实耳朵的结构，耳轮、耳垂等结构、距离关系表达得比较清楚。适当地绘制阴影可以很好地增加耳朵的立体感。

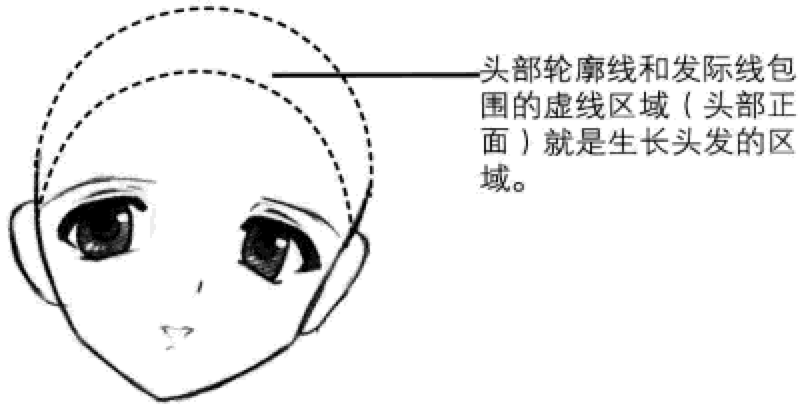
夸张型

夸张型的耳朵被简化，造型比较简单，往往只是使用简单的线条勾勒出耳朵的基本轮廓表明其位置。

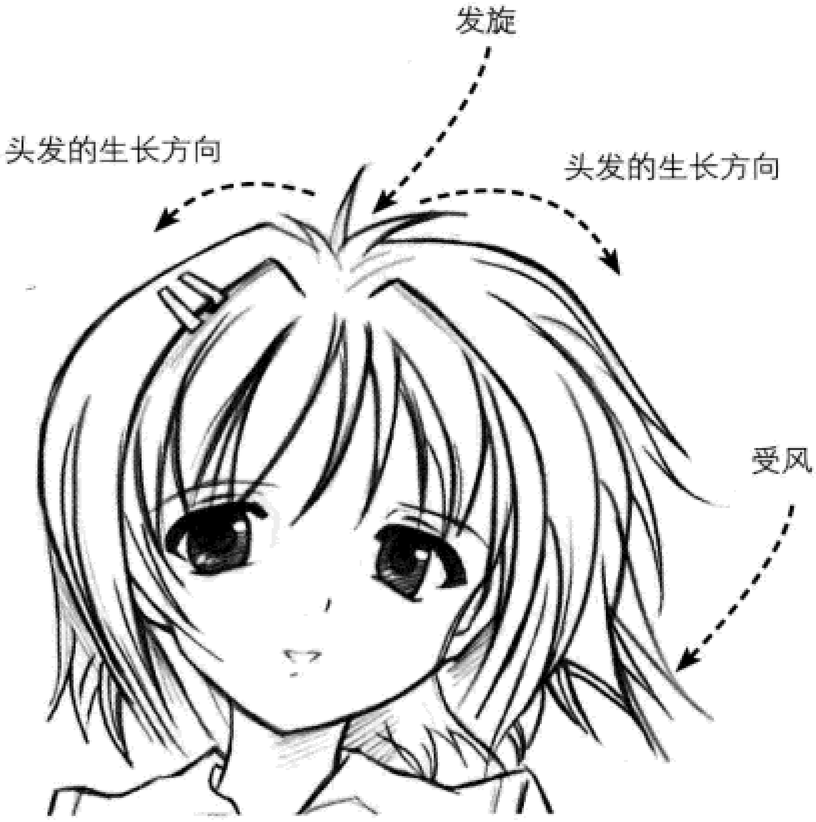
头发的生长规律和画法

头发线条具有流动感和生命感，能够衬托出美少女的个性，因此对人物的塑造起决定性的作用。头发造型能很好地体现角色的年龄、性格和情绪等。





绘制头发时，要注意头发的厚度以及头发的生长方向。通常，蓬松的头发看起来会更加具有立体感。



头发是以“发旋”为中心，向四周旋转分散的流动性线条，发旋一般在头顶偏后的位置。

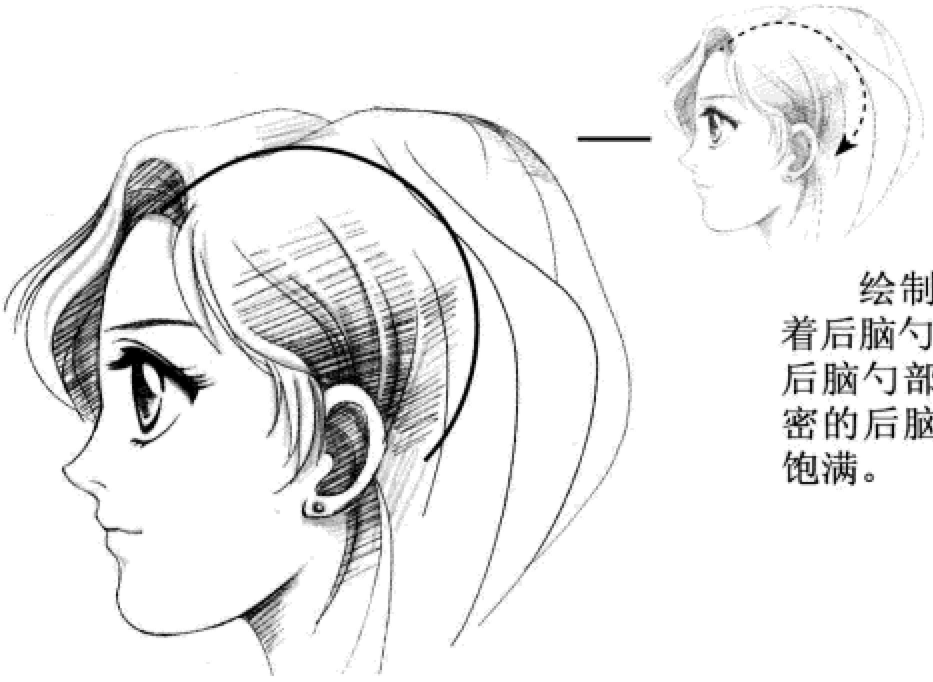
每个角色的头发都会以一个“整体”的方向生长，在正常的情况下，头发自然下垂，受到风吹等外力的时候，头发会改变方向。

动漫美少女的头发如同现实中的头发，也是由许多发线组成的。然而，比较单独画出每一丝头发来说，把头发分成不同数量、不同形状的发丛组绘制更方便。

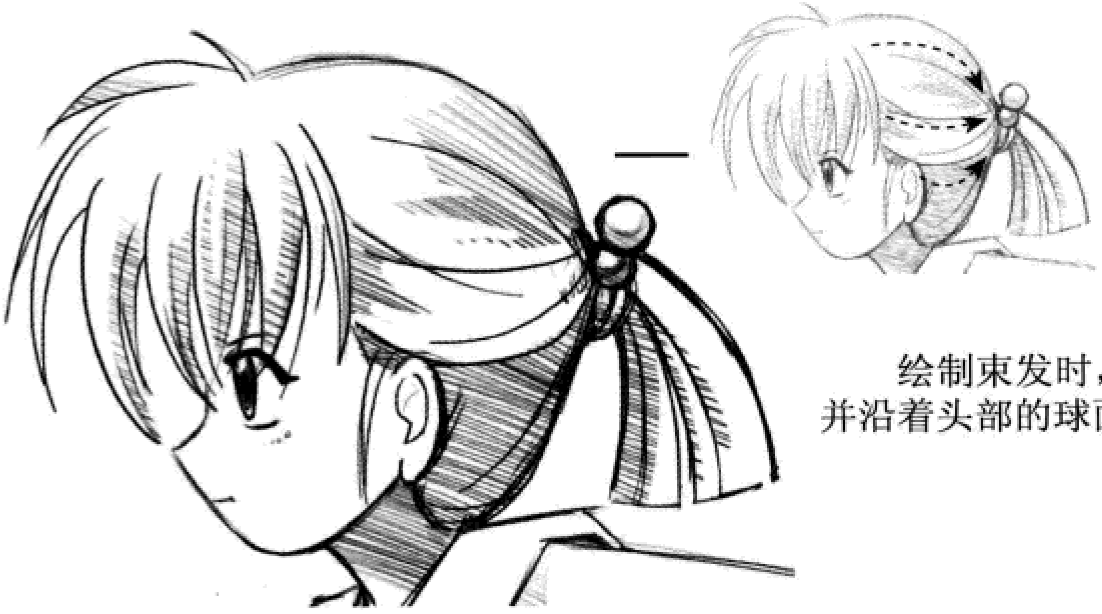
在把握头发整体方向的前提下，会有一部分头发与整体方向相反，这种“反方向”的头发使角色的头发造型更加生动。

“反方向”头发不宜过多，过多会影响头发整体的方向，也会造成视觉上混乱的感觉。

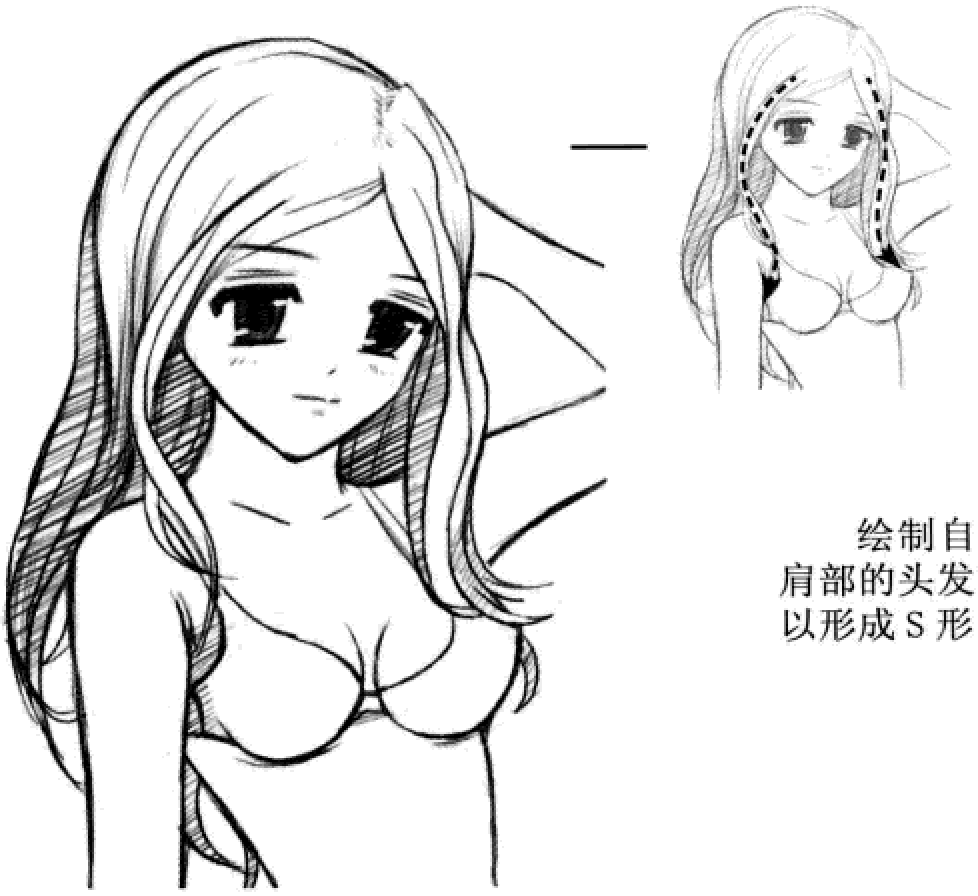
头发的厚度取决于硬度和数量。头发数量越多、越硬，厚度就越大。反之，头发数量越少、越软，头发看上去有贴在头皮上的感觉。



绘制头部侧面动态的短发时，发丝要沿着后脑勺的轮廓弯曲，曲线弧度要自然、得体。后脑勺部位的头发可以画得蓬松些，头发浓密的后脑勺可以使整个头部造型看起来更加饱满。



绘制束发时，发丝线向发髻的方向伸展，并沿着头部的球面曲线向发髻处靠拢。

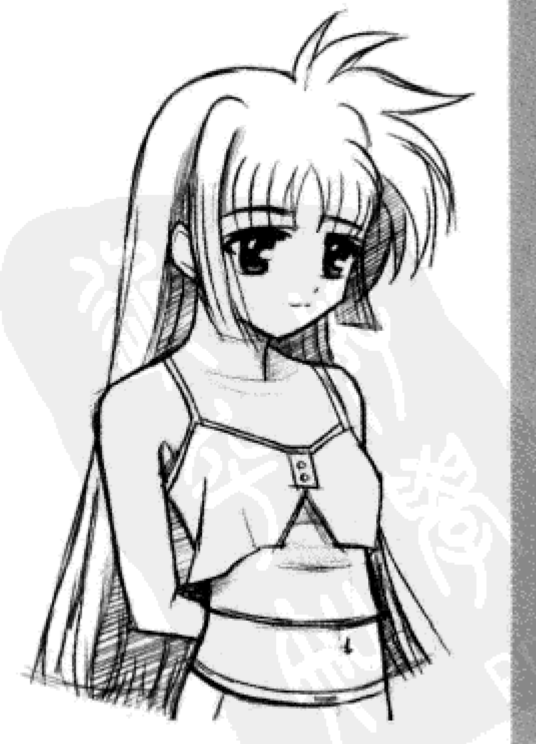


绘制自然垂落的长发时，要注意垂落在肩部的头发的刻画。使头发自然地轻微弯曲，以形成S形曲线。

PDG

无论是简单的几根线条，还是复杂的卷发，都能将短发的特点发挥得淋漓尽致，且能更好地烘托人物性格等。

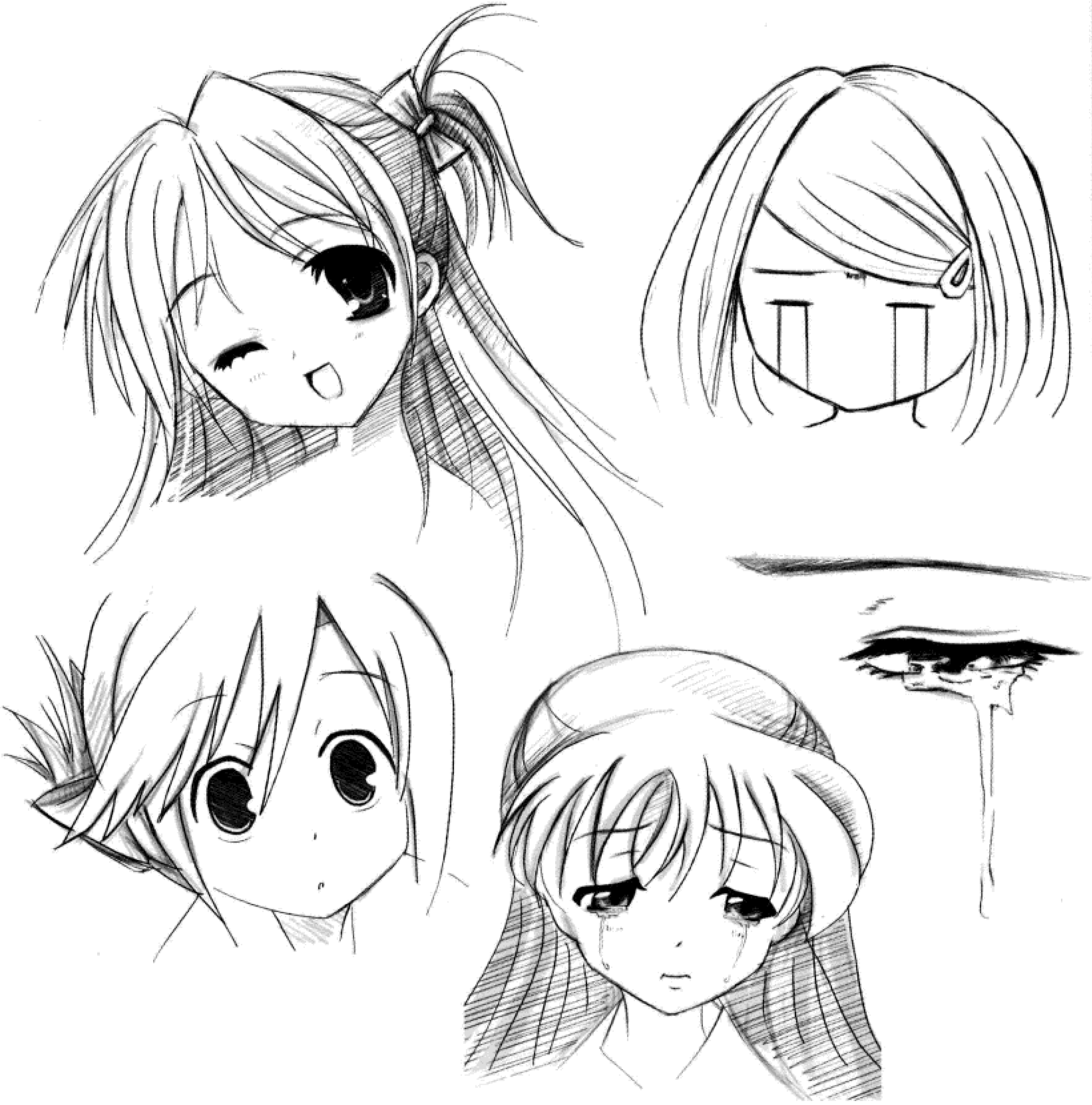
长发的随意性较强，柔顺的长发、张扬的卷发、扎起后的精干利落无不在头发中有所体现。



头饰在漫画人物身上起点缀烘托的作用，发圈、发带、发夹等发饰在漫画中运用得尤为广泛，适当的头饰会起到画龙点睛的作用。在绘制头饰时不要太拘泥于日常习惯，要有大胆的构思。

发带和发夹可使原本自然舒展的头发发生神奇的变化，同时还要在细节部分做些处理，使头发造型自然逼真。

被发夹夹住的头发会明显改变方向，发带边缘散落的碎发会自然垂落，与有发饰的头发会形成明显的对比。



第三章 美少女面部表情的绘制

表情是人类表现内心世界的媒介，美少女的魅力表现不只有可爱、美丽的面孔，更多的时候取决于精彩而丰富的表情。

五官经过夸张、变形组合后就会出现我们看到的生气、悲伤和高兴等面部表情。本章将介绍一些面部表情的绘制方法和技巧。

喜、怒、哀、乐

喜、怒、哀、乐是表情的四大基本要素。

喜和乐表达高兴、开心等。因此，在画面上表达方式基本相同。

人物个性和剧情的不同，高兴的种类也不同。高兴时候，嘴巴张大，眉毛会自然上扬，眼神中充满了快乐的光芒，喜悦的表情给人快乐的感觉。

欢笑给人开心的感觉。微笑时，嘴角一般微微上翘；大笑时，嘴的动态幅度较大，嘴角上翘且张开。

一只眼睛眯起来，是表现角色开心、高兴时经常采用的表现方法之一。

怒表现生气、愤怒等表情。

表情愤怒最鲜明的特点就是双眉紧锁并往上翘、瞪大双眼，眼睛和眉毛距离较近，嘴角向下撇。

哀表现悲伤、忧愁等表情。

悲伤给人一种无精打采、忧伤的感觉，气质比较柔弱。表情忧伤最鲜明的特点就是眉毛、眼睛和嘴角都向下垂。

哭泣、泪眼的表现

眼泪是透明的液体，透过泪水可以隐约看见下眼睑和睫毛，所以用断断续续的线条来描绘，会使哭泣的表情更加逼真。

当美少女哭泣时，泪水自然从眼睛中溢出。泪水是沿着面颊滑落的，绘制时要沿着面颊的曲面绘制泪水流下的痕迹、路径。

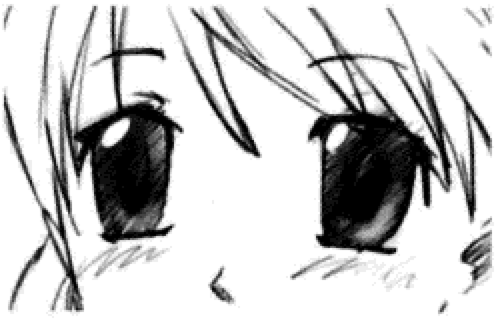
泪水可以从下眼睑的中部或眼角处流出。

哀怨、忧伤的表情，再添加眼泪的效果，可以表现沮丧和泄气的情绪。

PDG

惊讶

眉毛高高挑起，瞪大圆圆的双眼是惊讶的表情最鲜明的特点。



只改变嘴形就可以体现带有不同情绪的惊讶的情绪。

嘴巴张大，好像有被震惊之后喊出“啊！”的感觉。

半张开的嘴形，好像有种“倒吸一口凉气”的感觉，惊讶中带有恐惧感。

点化的嘴形，有种惊讶中带有好奇、有疑问的感觉。

符号化表情

点目有一种呆呆的感觉。

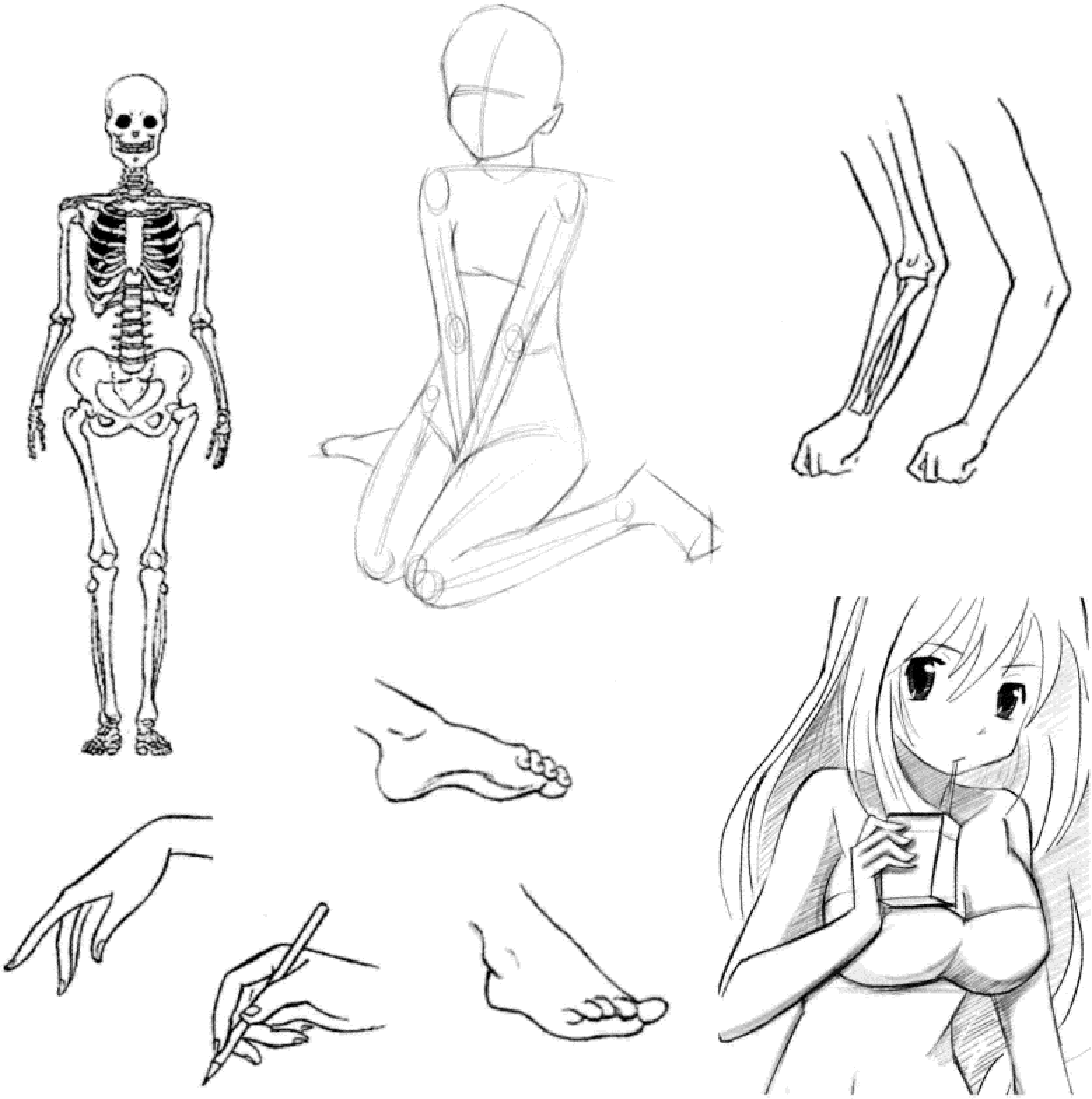
简单的竖线条，直白地表现出哭泣的感觉。

叉式符号化的眼睛，有不知所措，呆住的感觉。

不规则的眼睛轮廓加上点目的画法，有被吓哭的感觉。

五官交错呈X形，表现紧张中略带生气的情绪。

逗点式的斜眼，表现不屑一顾，藐视的情绪。

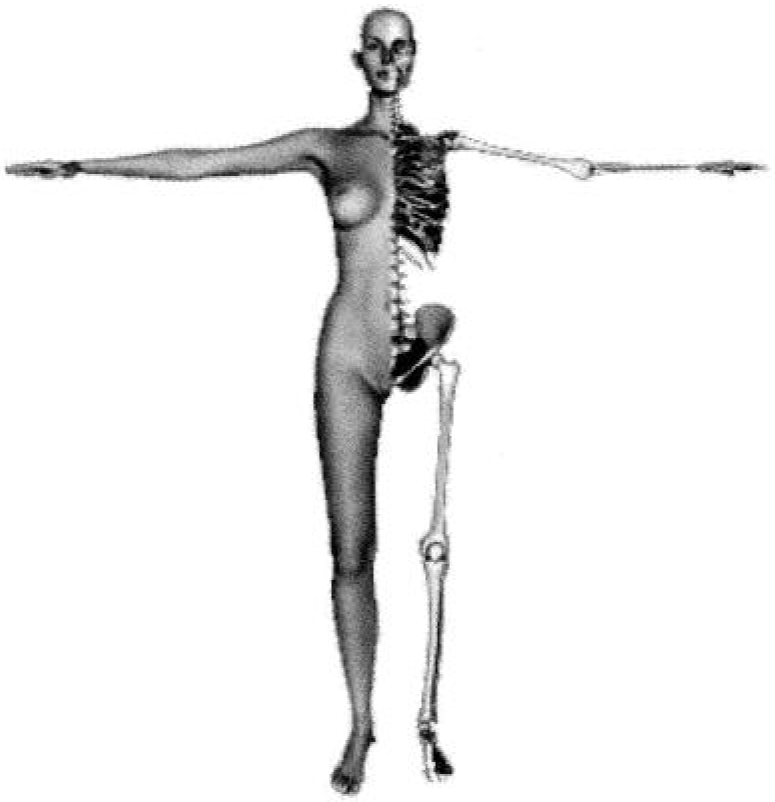


第四章 美少女身体结构和表现技巧

漫画绘制者对人体结构的不同程度理解创作出截然不同的人物造型。只有充分了解了女性人体的特质和美感所在，才能设计出生动的少女造型。所以，了解人体的解剖结构是正确创造及描绘人物造型的重要基础之一。

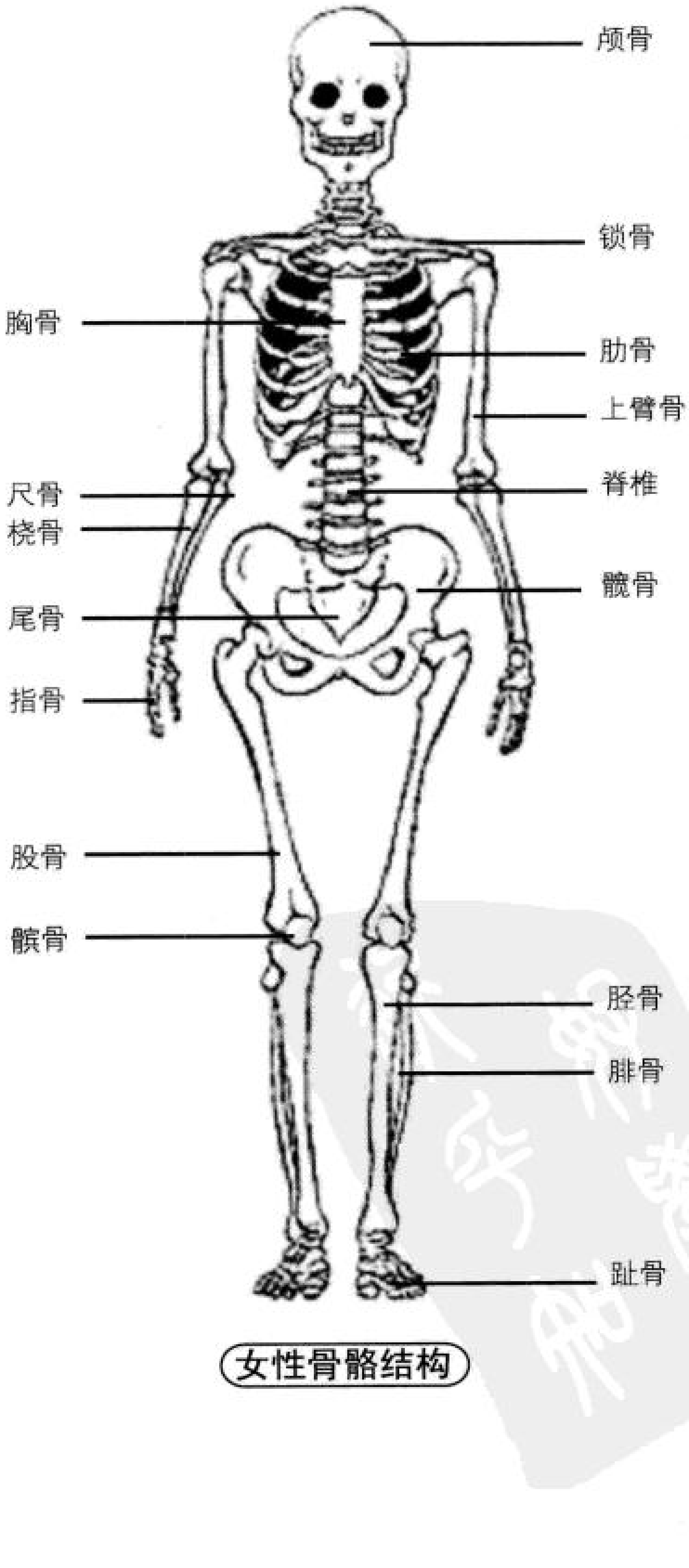
本章将讲解女性人体的基本解剖知识（骨骼、肌肉等结构）和绘制肢体基本运动的技巧，学完本章后，我们在创造角色时会更加游刃有余。

基本骨骼结构（女性）



人体共有 206 块骨头，分为颅、躯干和四肢三大部分。它们分布在全身各部位，支撑着身体，保护内部器官，同时由肌肉帮忙，进行各种活动。

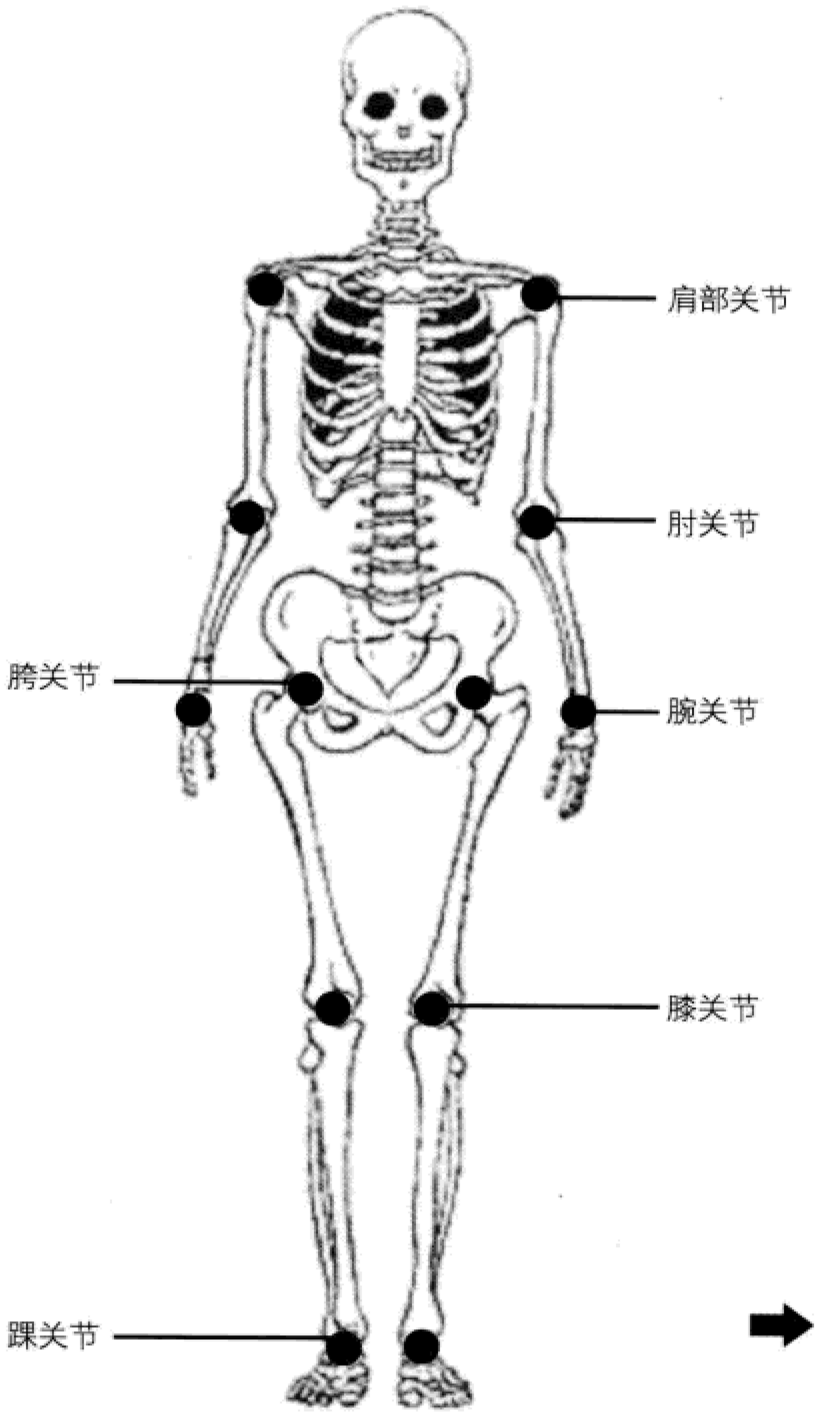
人体所有的骨骼，形状和大小各不相同，有的较大，如胫骨、肱骨等，有的则很小，如趾骨等（右图为部分主要骨骼）。

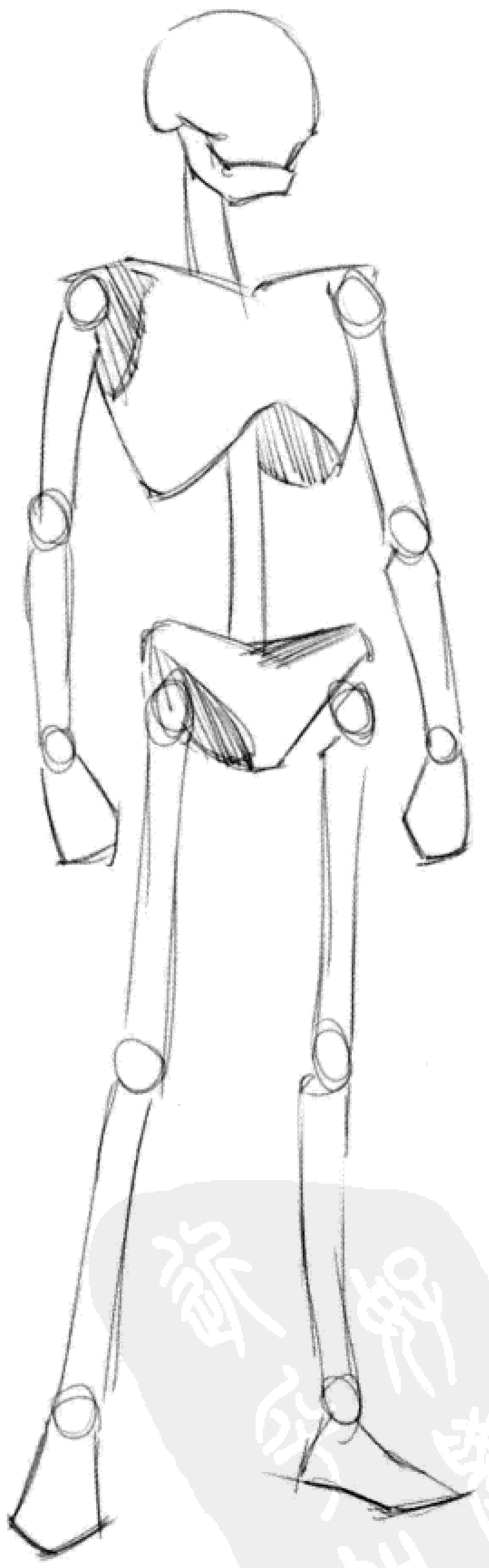


女性骨骼结构

人体的 206 块骨头或者单个出现，或者左右成对出现，各自依其不同的功能，按一定方式和力学结构，通过关节、韧带、软骨或骨缝等组织互相连接起来，构成人体的骨骼系统。人体的骨骼具有维持机体形态、支撑体重及保护脏器等多种重要功能。

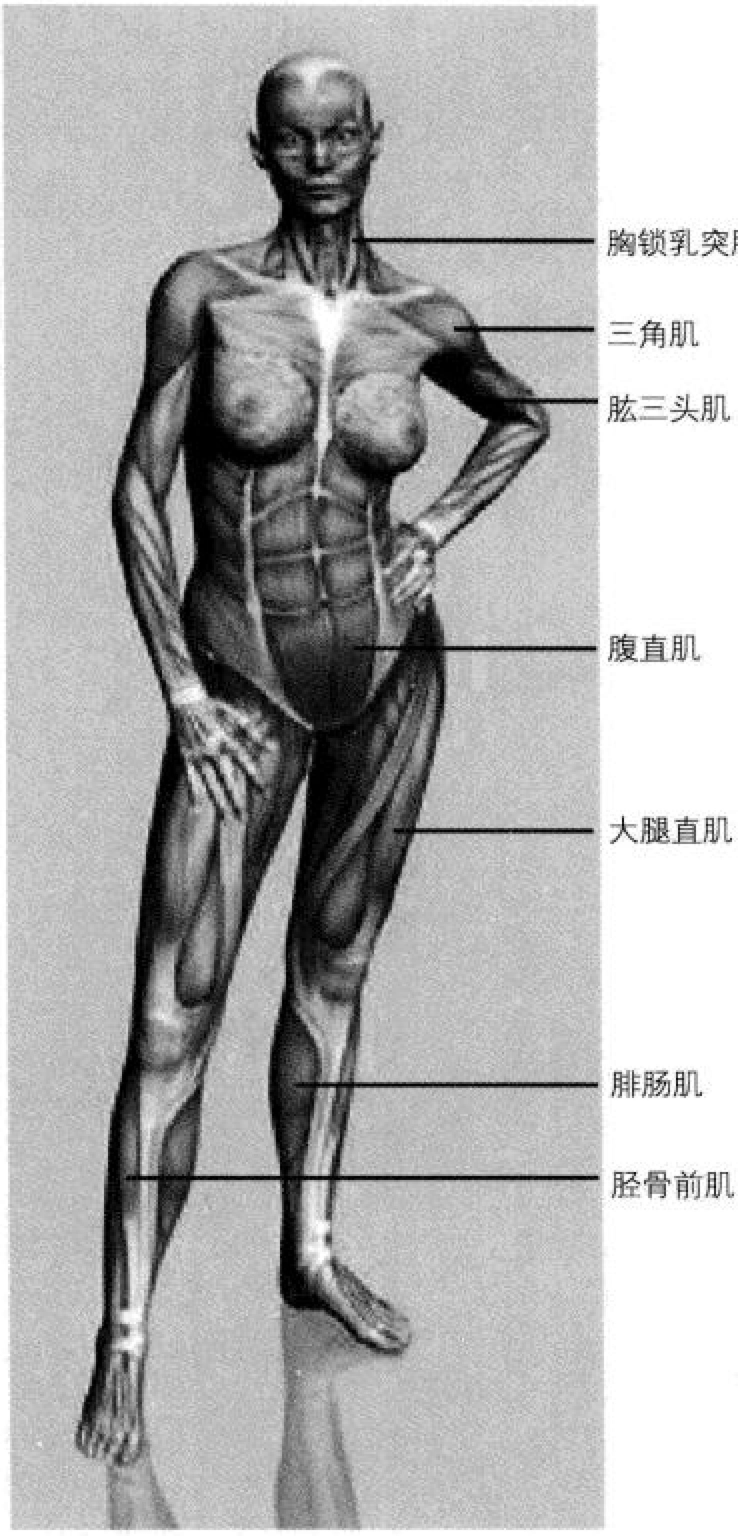
在绘画、创作时，脑海里不一定要把每块骨头的名称、结构了解得很清楚，只要熟记主要骨骼的形状与连接关系以及一些重要的关节点就可以了，如下图所示。



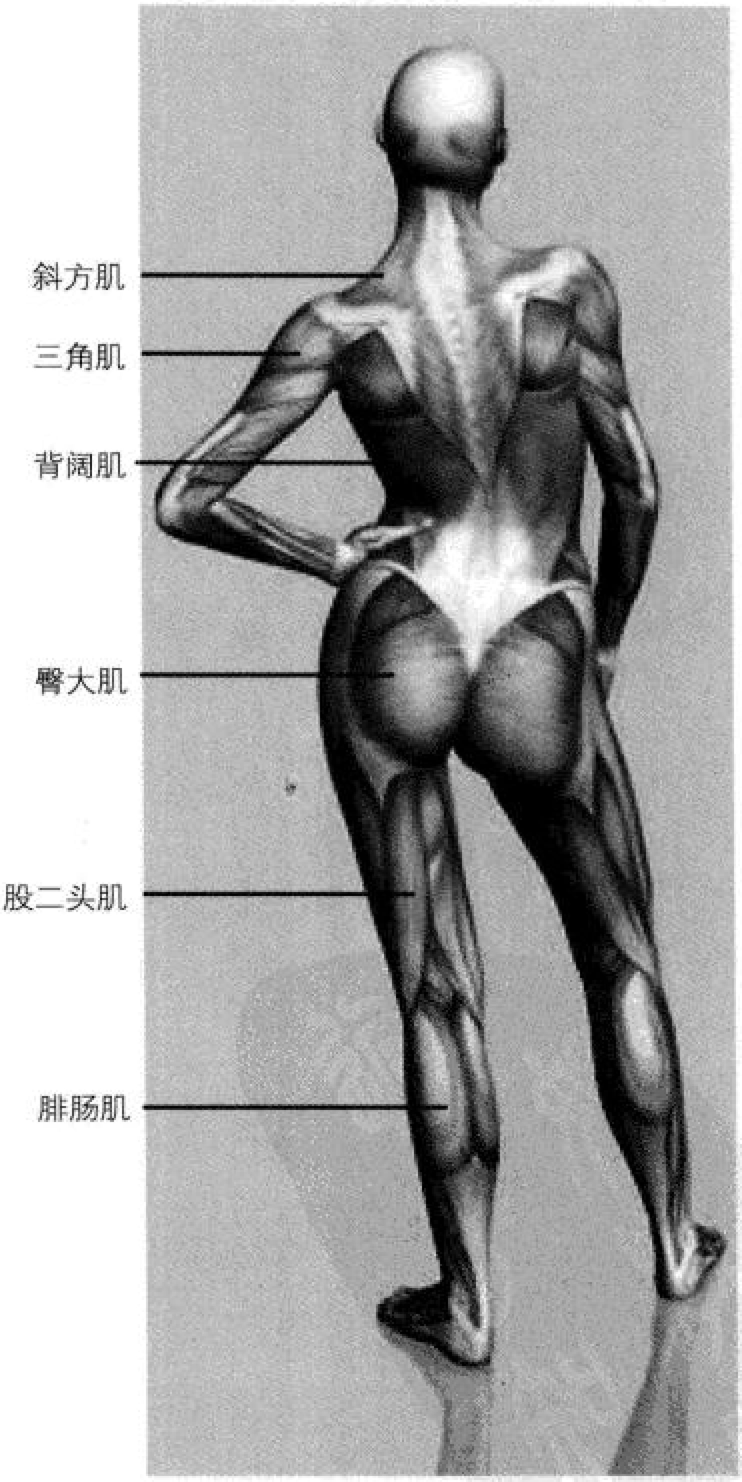


在绘制重要关节的时候需要考虑到关节间的延展性，所以在绘制的时候，可以适当延展肢体，以使人物的身体更具美感。

基本肌肉结构（女性）



肌肉是角色轮廓产生的基础，在绘制时要明白前方肌肉与后方肌肉相互遮挡和覆盖的关系。只有理解这点，角色的轮廓才会有立体感。肌肉发达程度的不同，肌肉的形状也会产生较大的变化，导致人物整体轮廓也随之改变（图中所示为部分主要肌肉）。

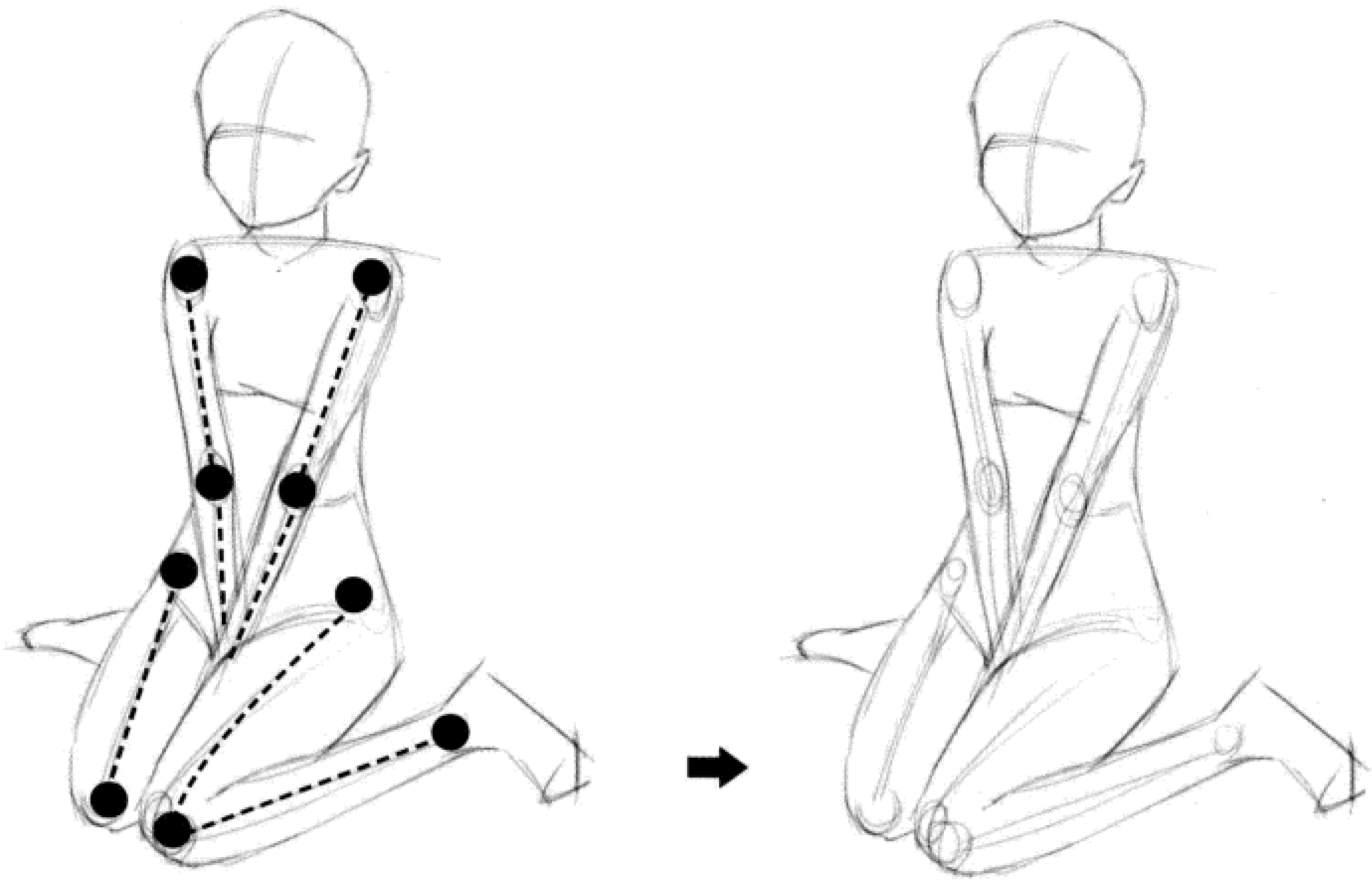


和男性相比，女性全身脂肪较多，肌肉也相对柔软，绘制时要注意体现柔软感。

对于女性角色的肌肉表现，相对于男性要“收敛”很多。可以绘制脂肪来体现柔软优美的感觉。即便是肌肉强的女性，也没有男性的肌肉那样具有力量。

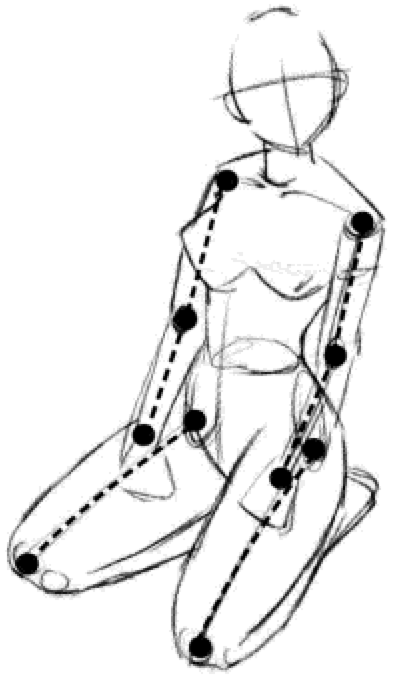
概括基本动态的技巧

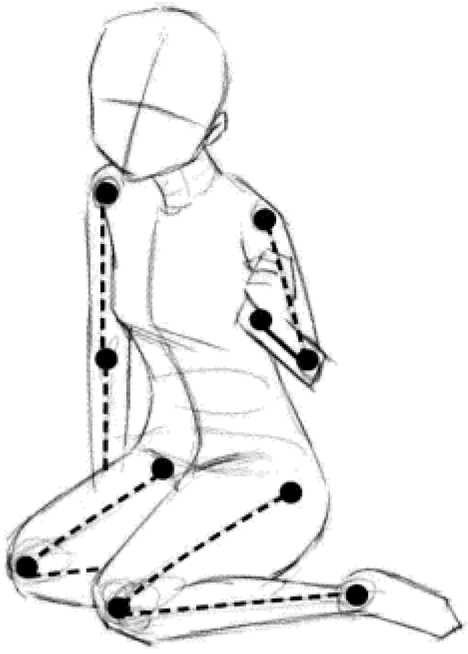
人体有很多较“硬”的地方，最为重要的是肩膀、肘部、膝部、脚踝以及头部关节，这些重要部位的空间关系可以确定人物的动作。



人体骨骼上的关节点结合简单的线条便可确定人体的基本比例，并大致勾勒出动态的基本框架。然后综合应用肌肉的知识便可将身体动态绘制完整。

在绘制角色动作的时候，骨点之间的距离关系成为角色动作形成的关键点。熟练掌握肩膀、肘部、膝部和脚踝等部位的骨关节点，可以使我们在绘制角色时更加得心应手，便捷绘制角色。



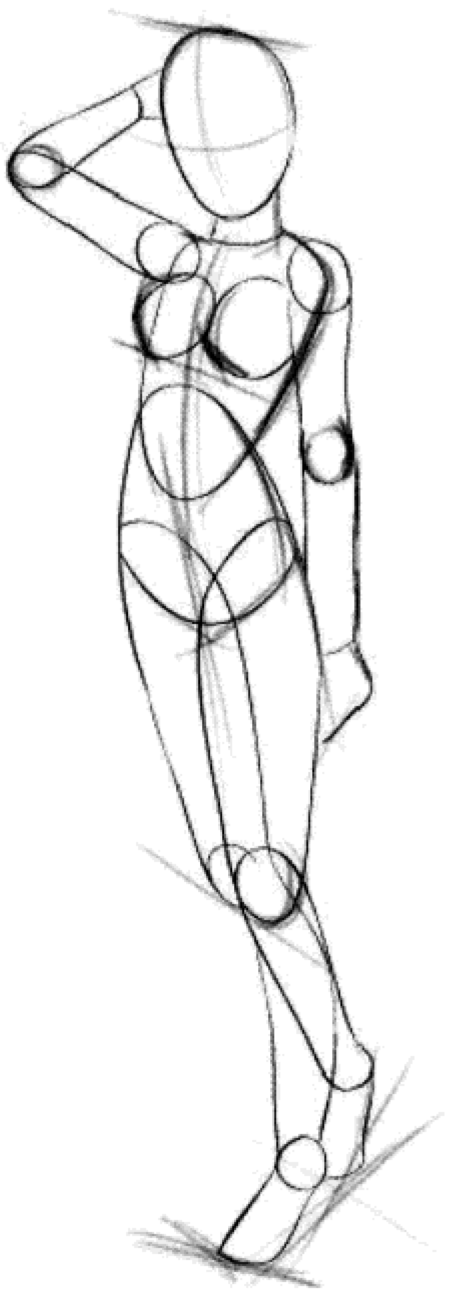


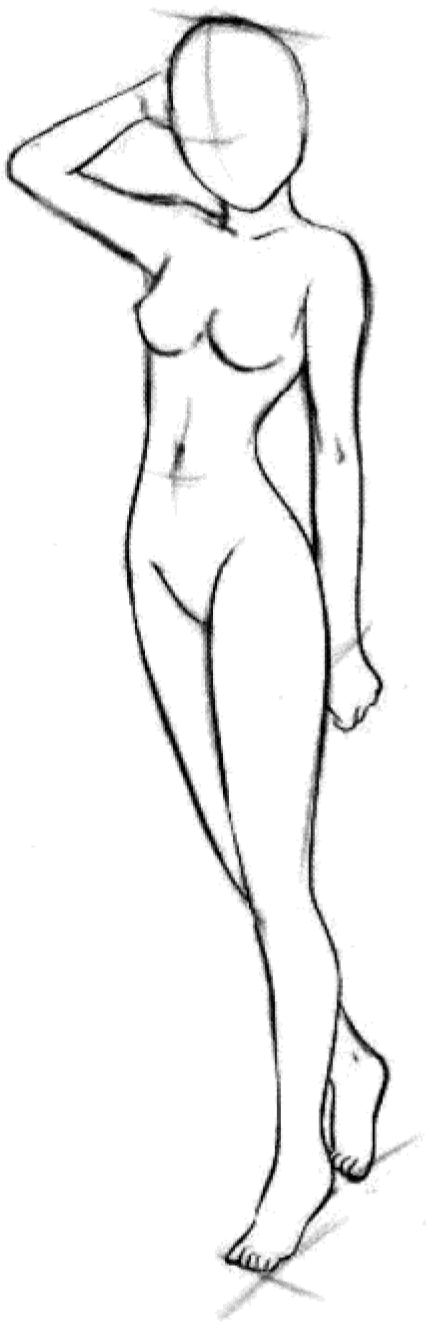
基本动态的绘制步骤如下所述。

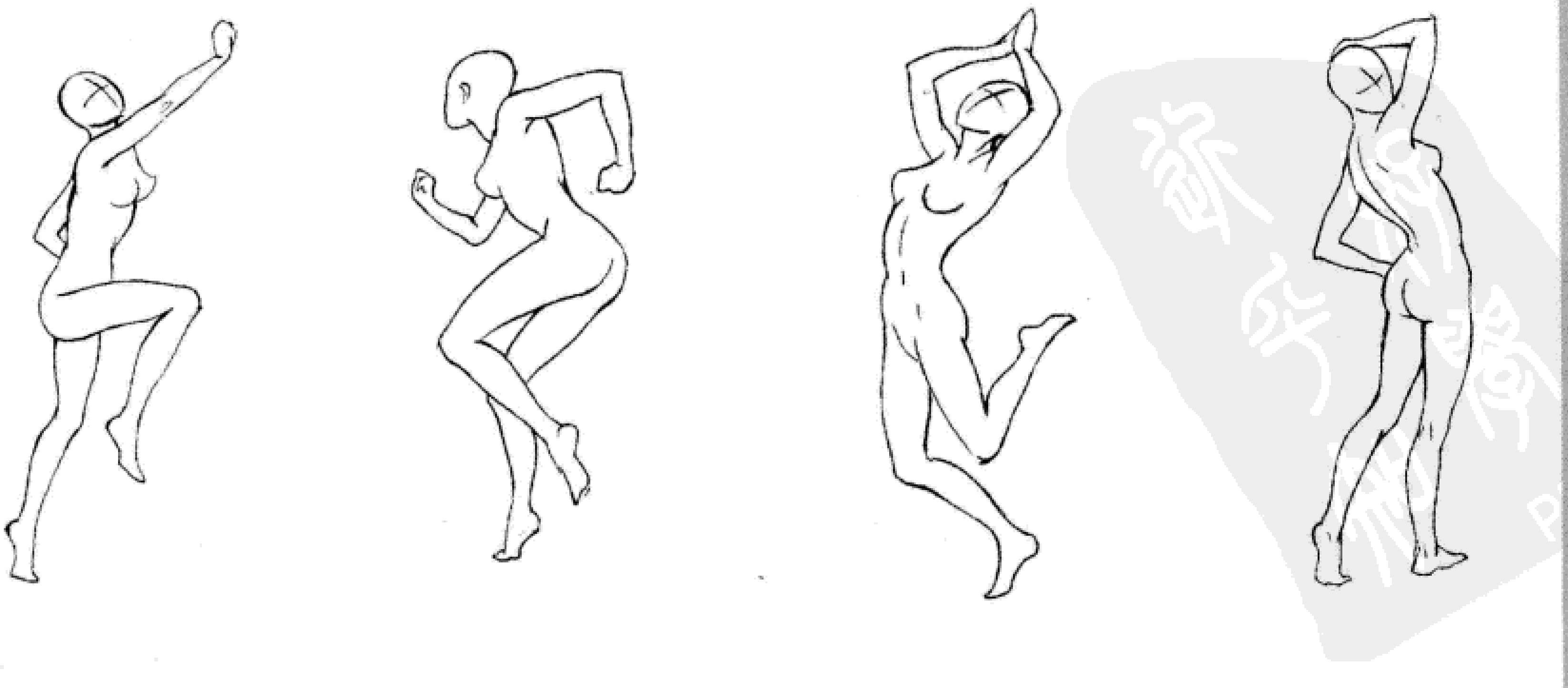
❶ 确定人物的投身比例以及主要的关节点，利用简单的线、面概括出人物的基本动作结构和转折面。

❷ 在绘制好的结构草图中绘制人物的肌肉感和立体感，同时运用流畅的线条勾勒出人物的轮廓。

❸ 修正个别细节，将第一步中绘制的结构线擦除掉，保持画面的完整性，完成动态的绘制。

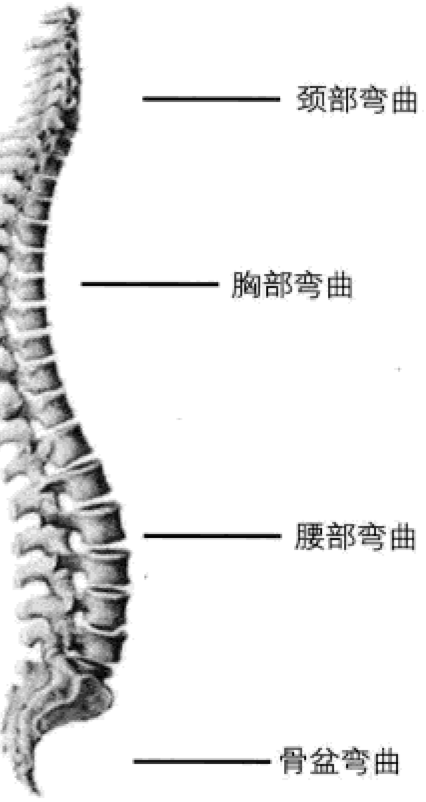


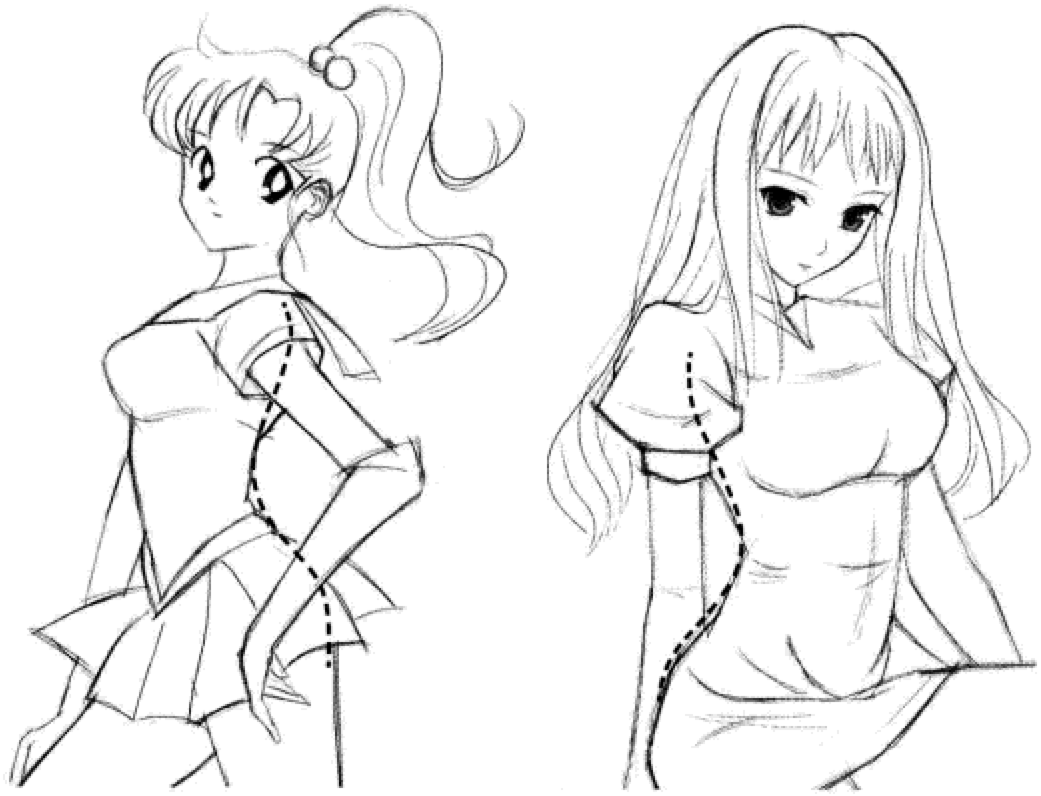




躯干的表现

人体躯干由脊椎支撑，脊椎贯穿整个躯干。脊椎支撑着角色，并为各种动作奠定基础。以脊椎为中心来绘制角色，可以使我们更容易表现人物的动作。

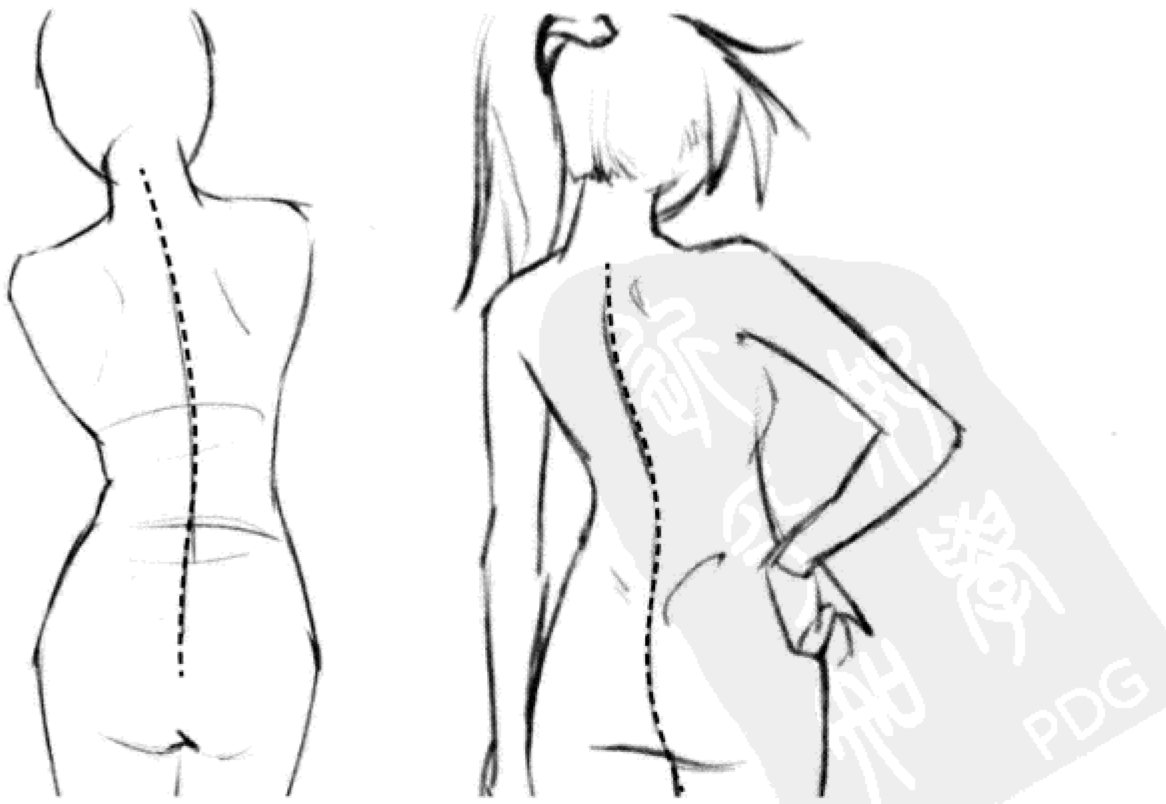




女性的脊椎相对于男性的脊椎更具有柔韧性。所以在绘制女性角色的时候要注意脊椎的弯曲感，这有助于表现女性的“柔美和曲线美”。

脊椎具有 4 个重要的生理弯曲，形成了 S 形曲线，给人体带来了自然的曲线美。

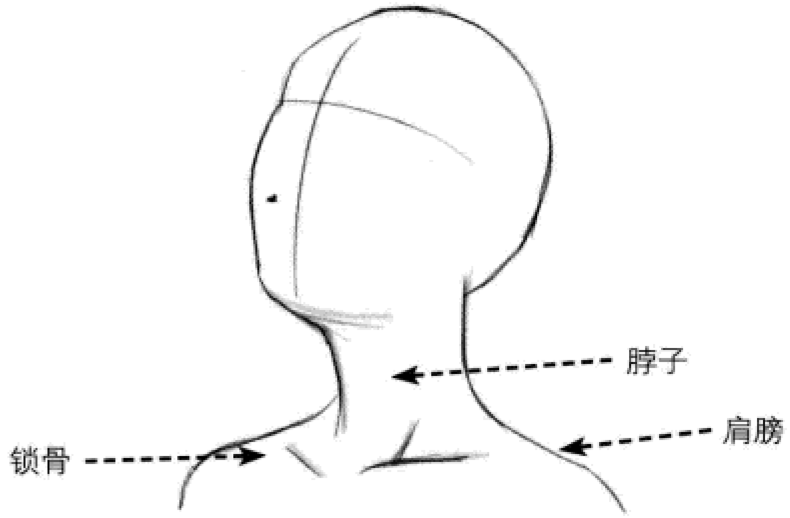
脊椎是人物角色的“中轴线”，这条中轴线从角色正面看并不明显，但从背面看，却显得极为重要。



脖子和身体的连接

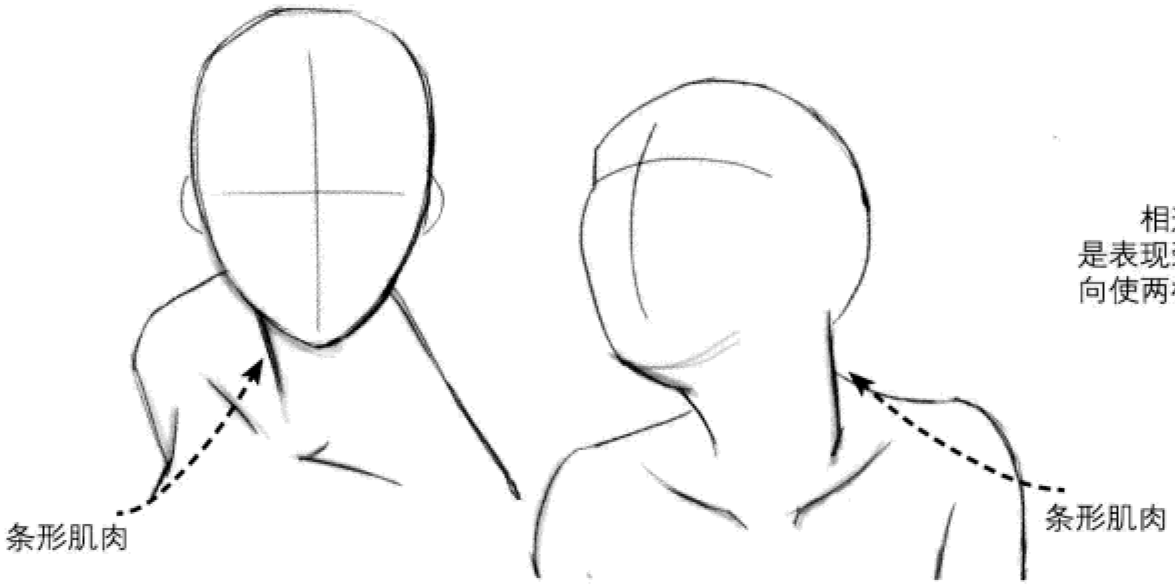
脖子和身体的连接，也就是角色头、颈、肩之间的连接关系。头、颈、肩之间的位置关系，会随着人物头部和身体的动态、方向而改变。

一般情况下，女性的脖子比较纤细，所以，女性的头、颈、肩关系存在一定的柔美感以及骨感。

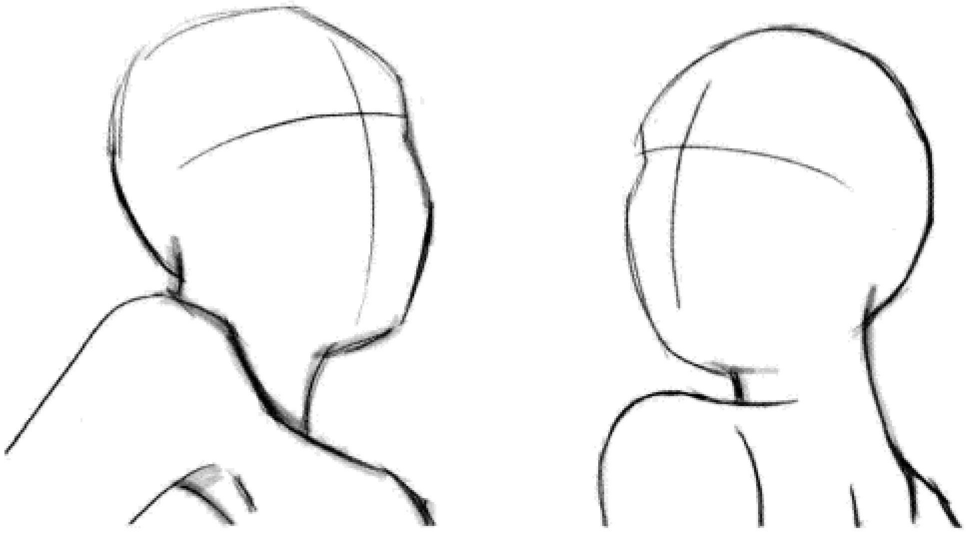


抬头时脖子的线条被适度拉长。

俯视状态下（如头部没有动态变化），表示脖子的线条一般在下巴的正下方位置。



相连于耳后和锁骨的两根条状肌肉是表现颈部的关键部位，不同的颈部转向使两根肌肉具有不同的变化。

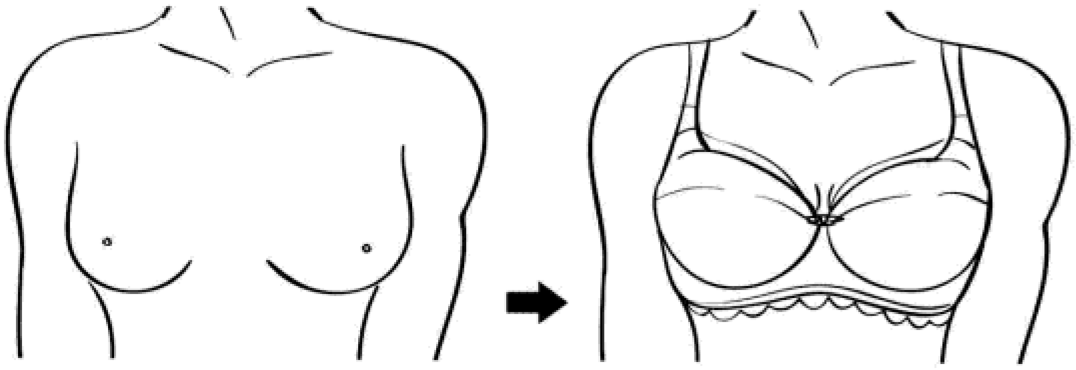


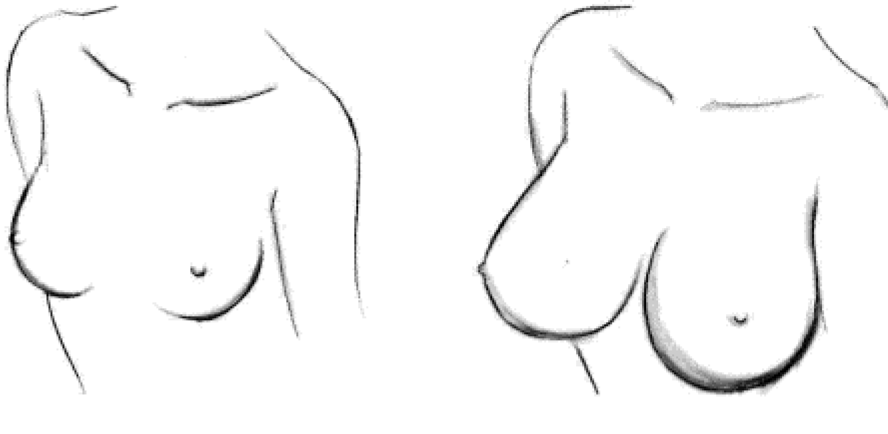
侧面仰视状态下，看不见锁骨，肩膀会挡住一部分脖子，此对感觉脖子短一些。

胸部的表现

胸部是美少女独有的“魅力”，它最能够展示女性的魅力，绘制胸部时要强调其浑圆和立体感。

穿上内衣后胸部向内侧靠拢。

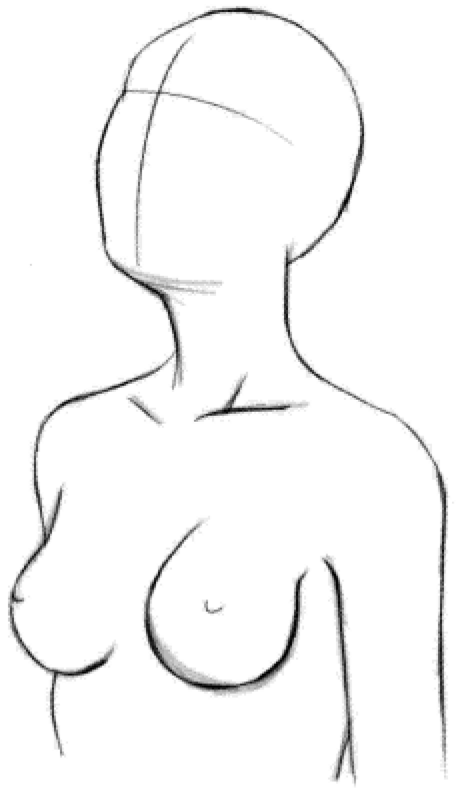




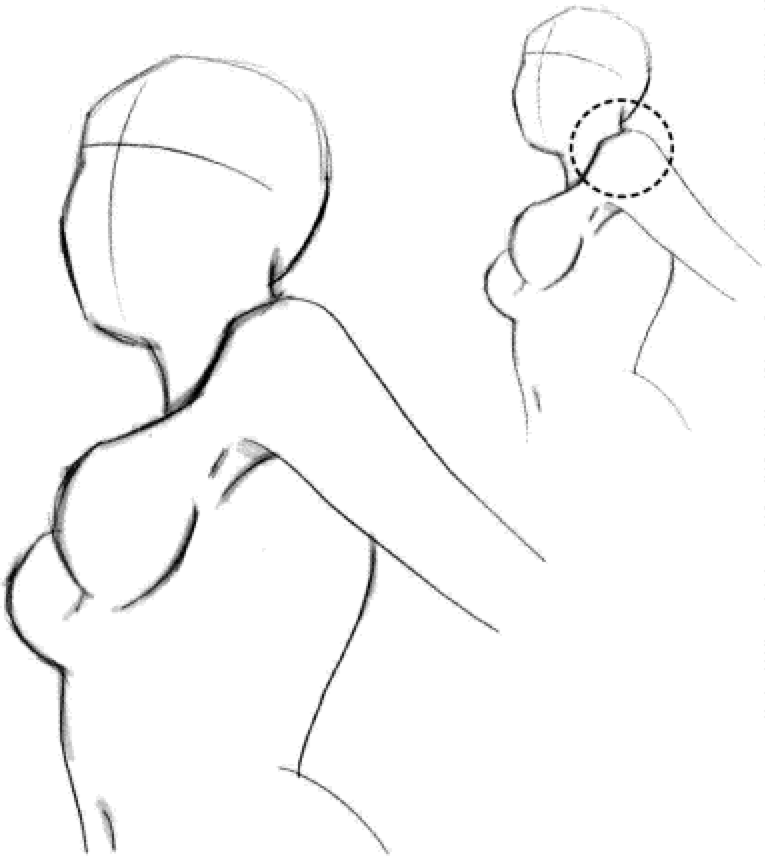
在绘制胸部时要按照女孩的身材比例进行绘制，较大的胸部可以使美少女看上去“性感、丰满”，较小的胸部使美少女看上去比较“清秀、纤瘦。

内衣（文胸）或泳衣可以突出美少女的身材线条，让胸部看上去更完美，绘制内衣的线条时要注意强调胸部的立体感。

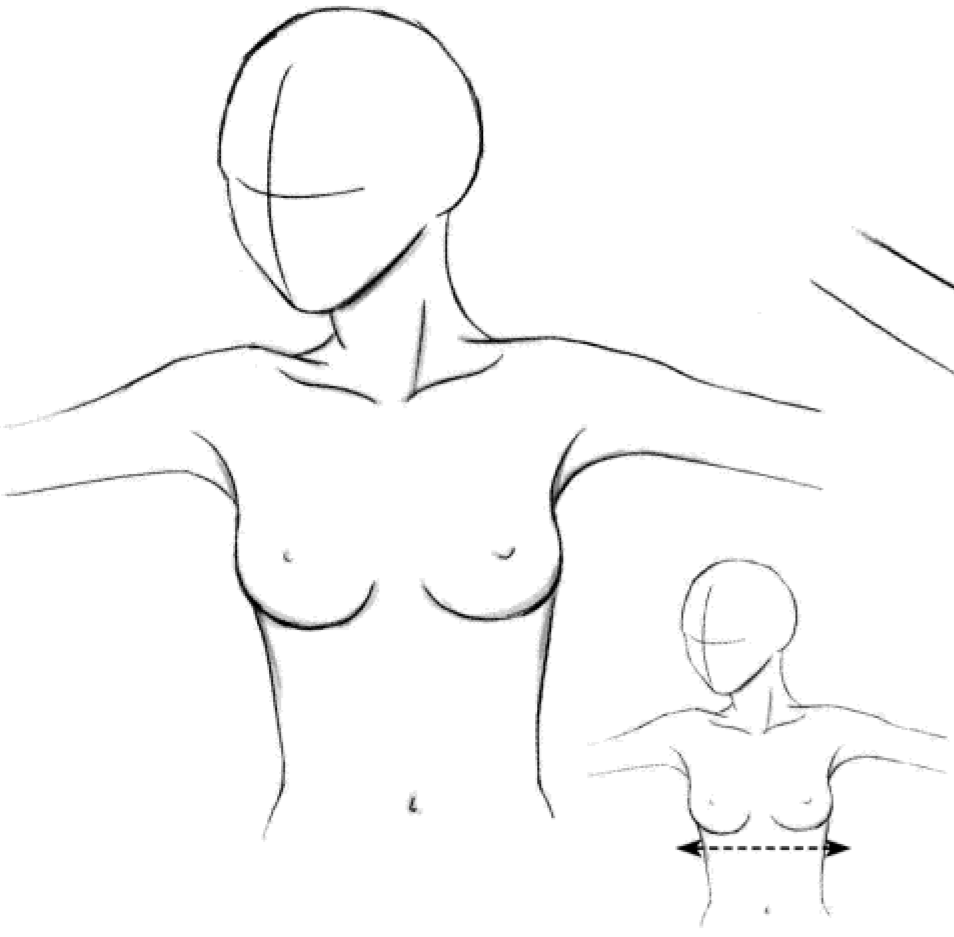
身体线条的表现

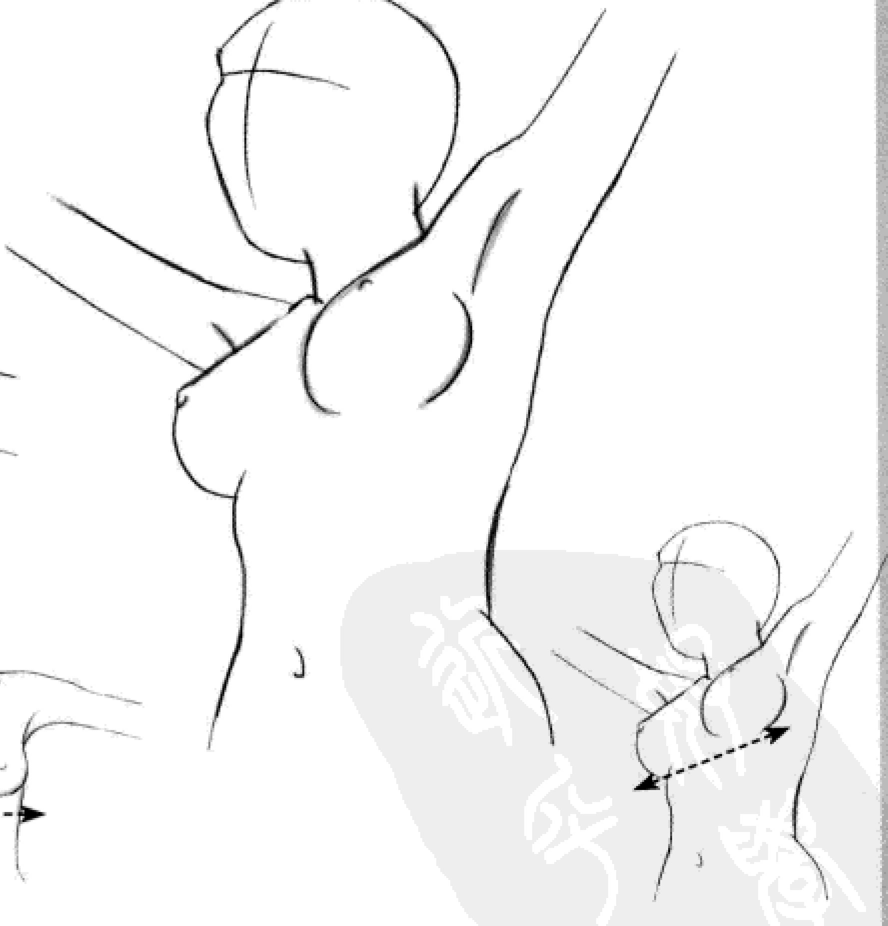


正常状态下，胸部圆润隆起，只要线条柔软、流畅，即使是小胸部，看起来也柔和、美丽。

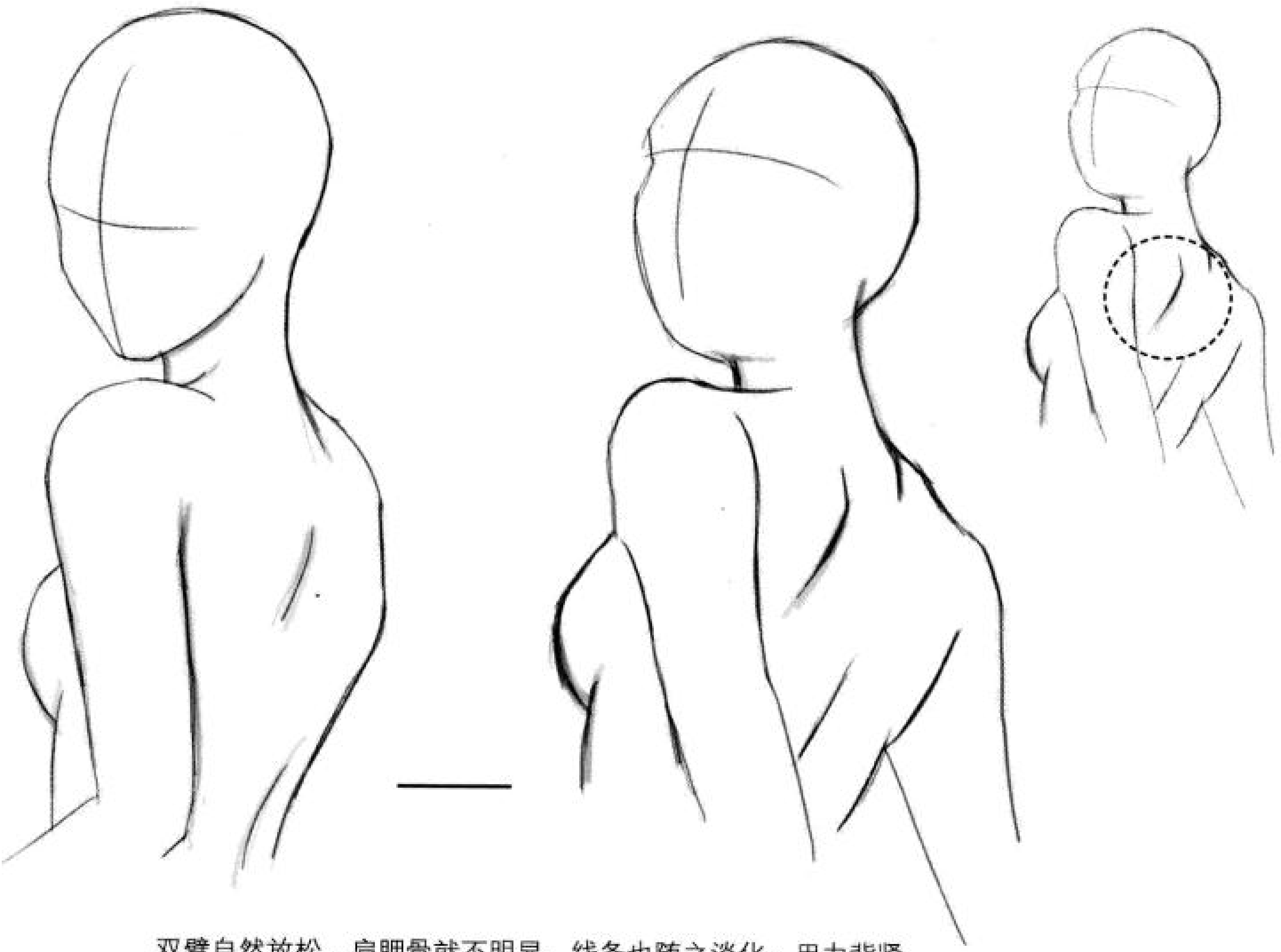


挥动胳膊时，肩膀自然抬起（注意肩胛骨的距离），胸部的距离也相应提升。

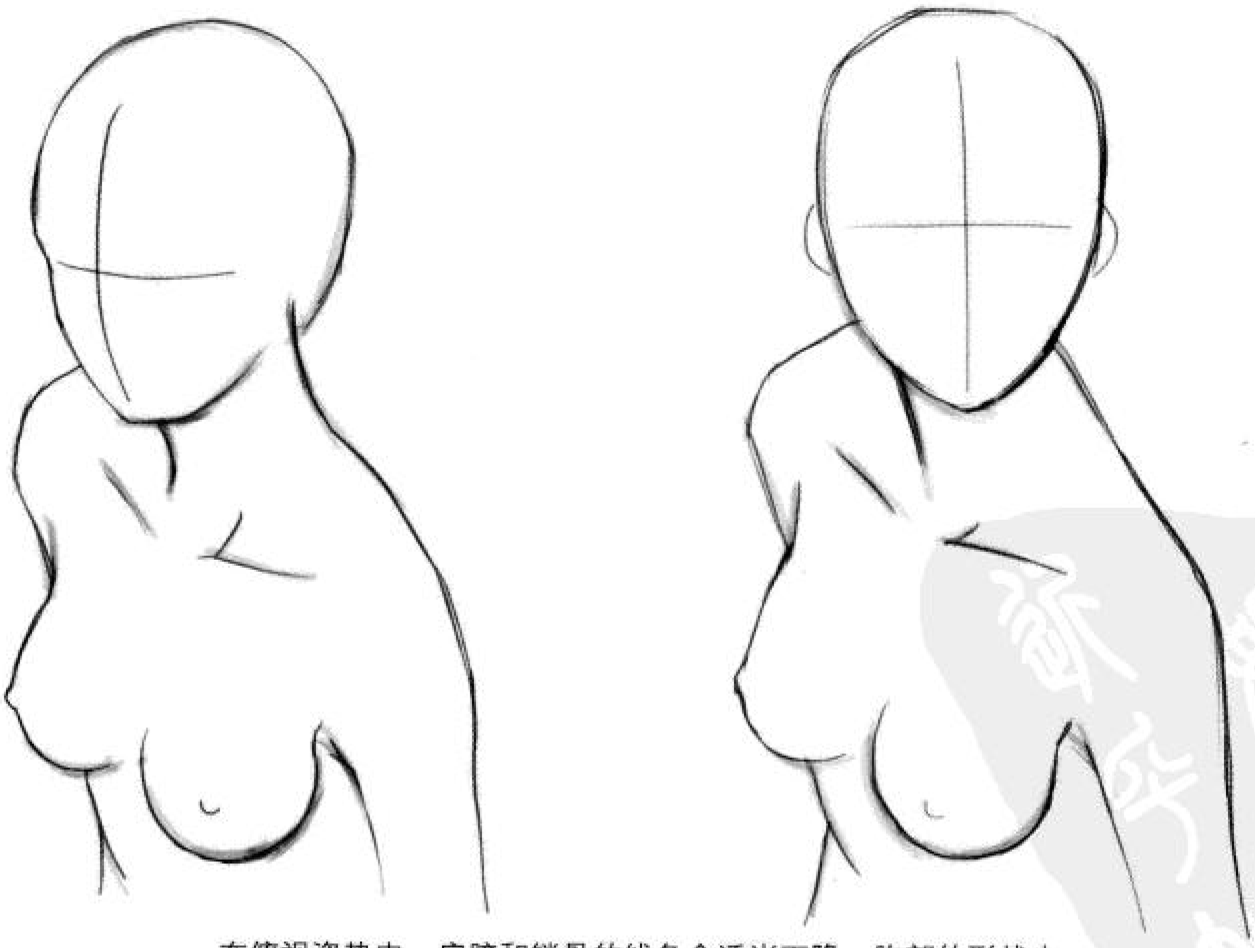




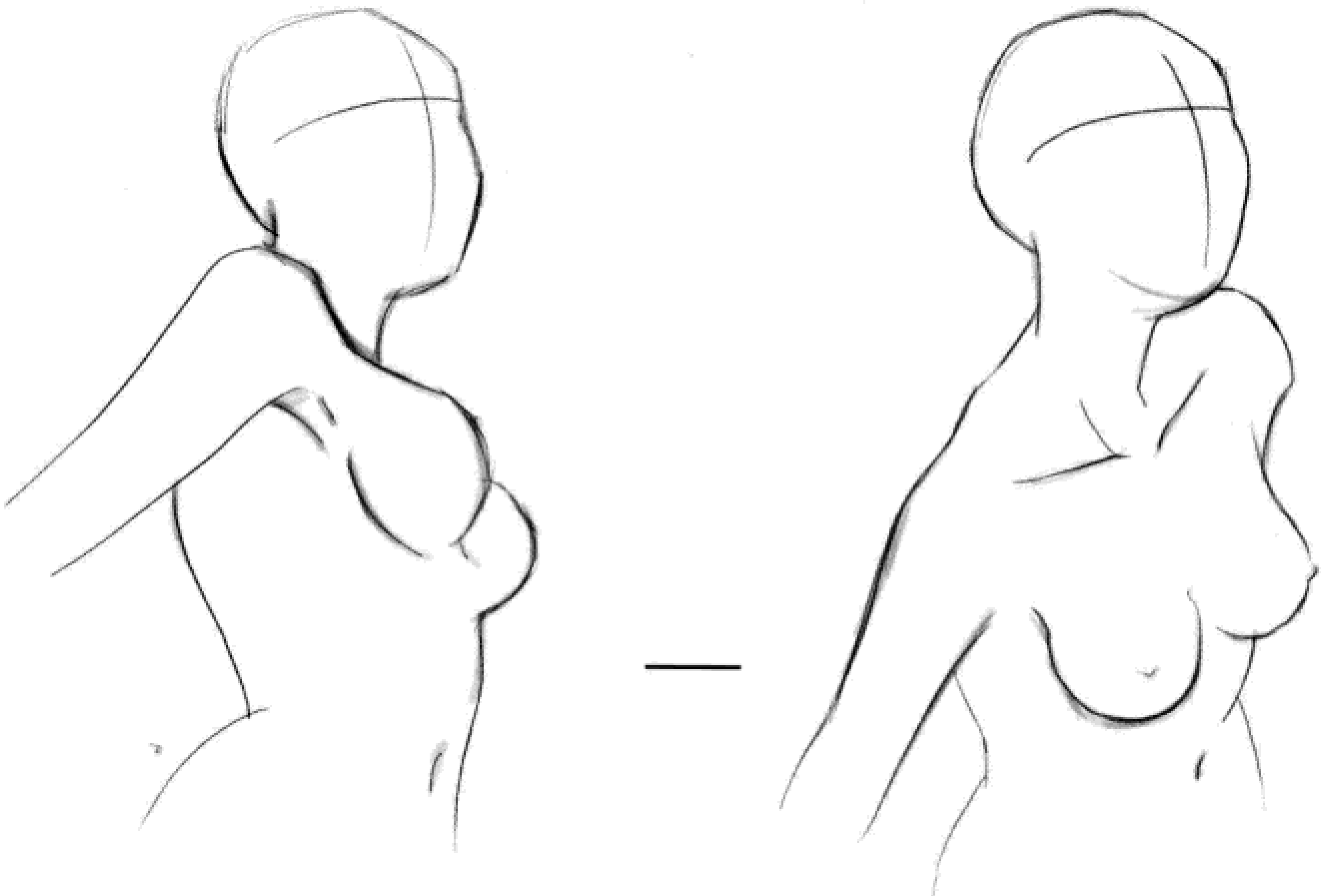
双臂向外拉伸时，胸部轮廓也适当向外扩展。



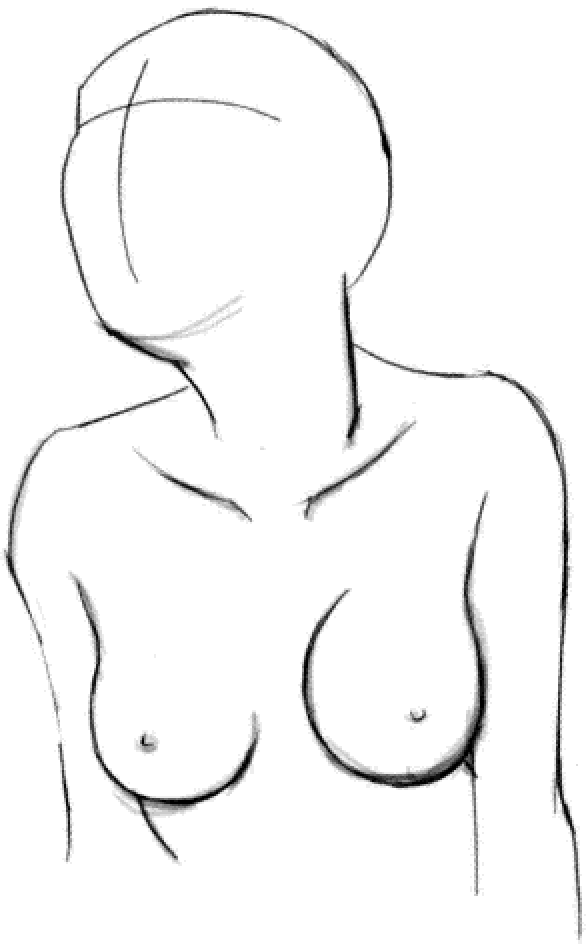
双臂自然放松，肩胛骨就不明显，线条也随之淡化；用力背紧或高举双臂时，肩胛骨就会突出，线条就会变得很明显。

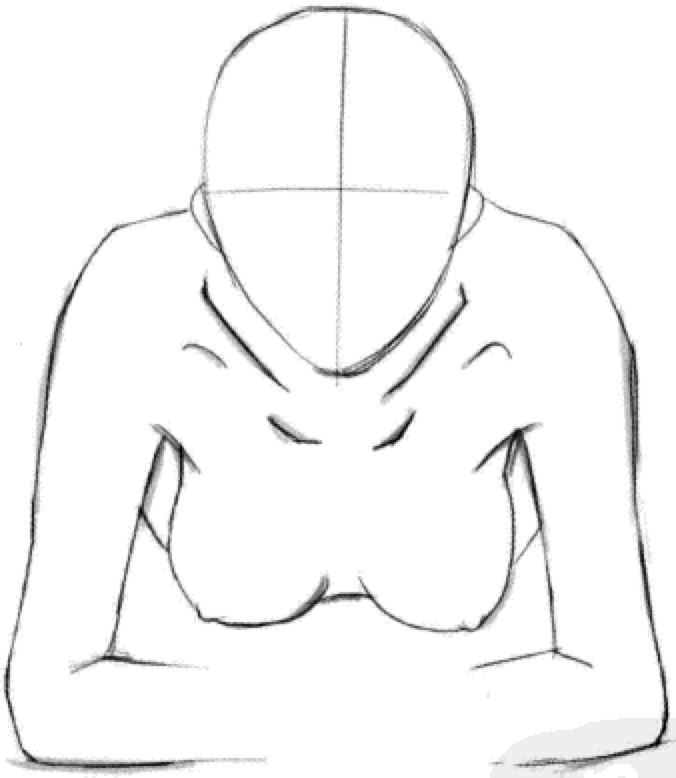


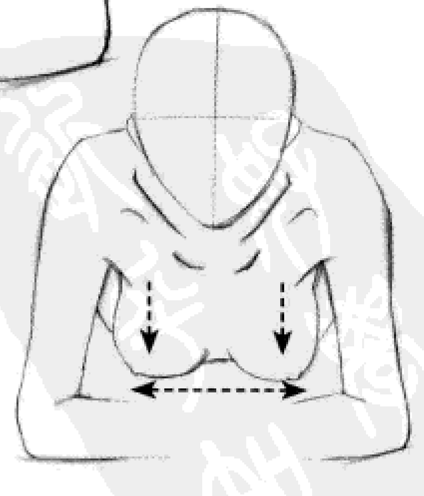
在俯视姿势中，肩膀和锁骨的线条会适当下降，胸部的形状也有所改变。



同一胴体，在仰视视角的情况下，胸部会比在俯视视角下，外轮廓看上去变得小一些。



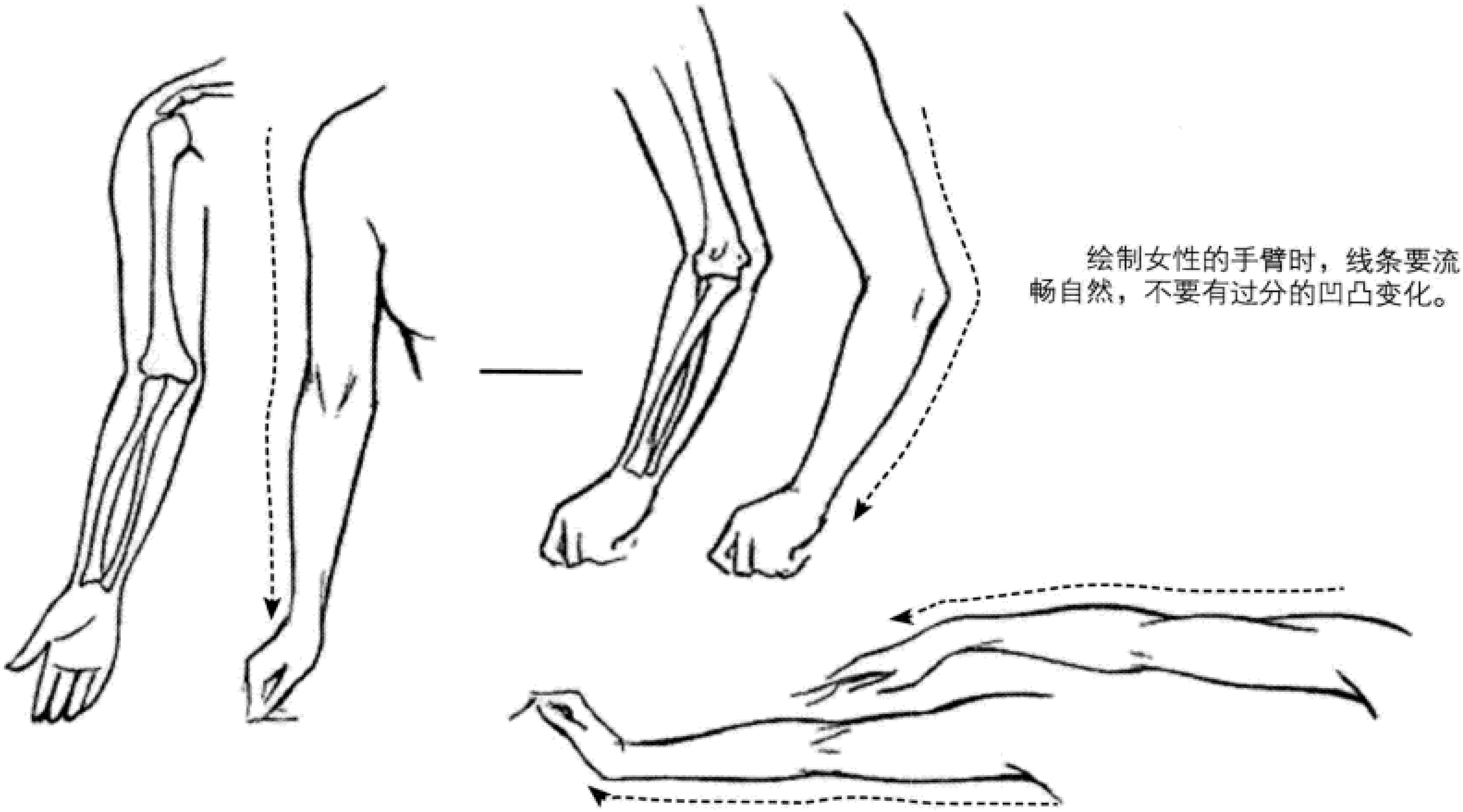




在身体向前倾斜和趴下的姿势中，胸部有明显的下垂感并微微外扩，绘制时注意轮廓的变化。

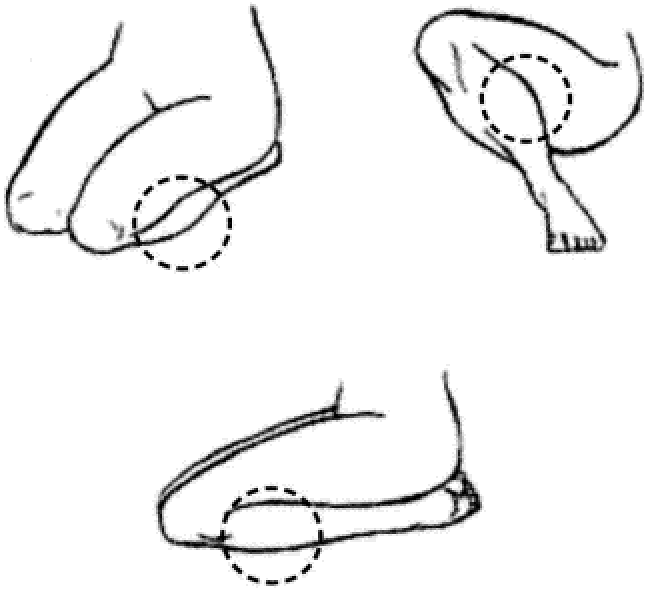
四肢的表现

胳膊的肌肉通过变化而呈现出不同形态。手臂弯曲时，胳膊上的肌肉就会凸起。当伸直手臂时，肌肉会趋向平缓。但一般情况下，女性的手臂轮廓细弱柔美，活动时不会像男性手臂有明显的肌肉凸起变化。

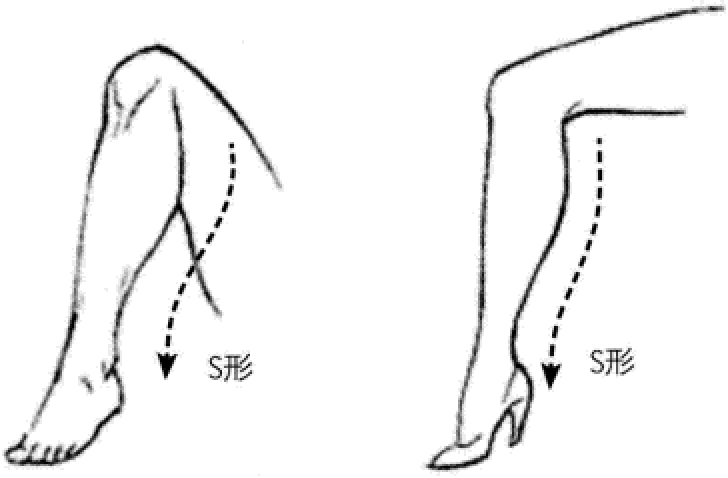


胳膊活动的变化会使肘骨的凹凸发生强弱的变化，所以在绘制胳膊时要多注意肘关节部位细节的描绘。

女性的腿较细长且线条柔软流畅，不像男性的腿部多表现为肌肉感线条硬朗有力。

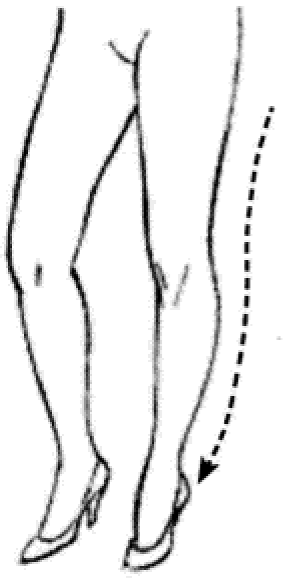


绘制蹲、坐、跪等动态时，要注意腿部肌肉由于受外力的挤压产生的外突感。

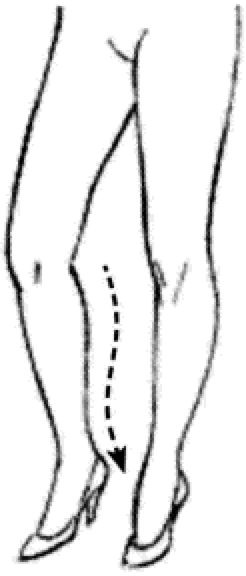


女性腿部线条流畅清晰呈S形，无论从哪个角度看，都没有直线。

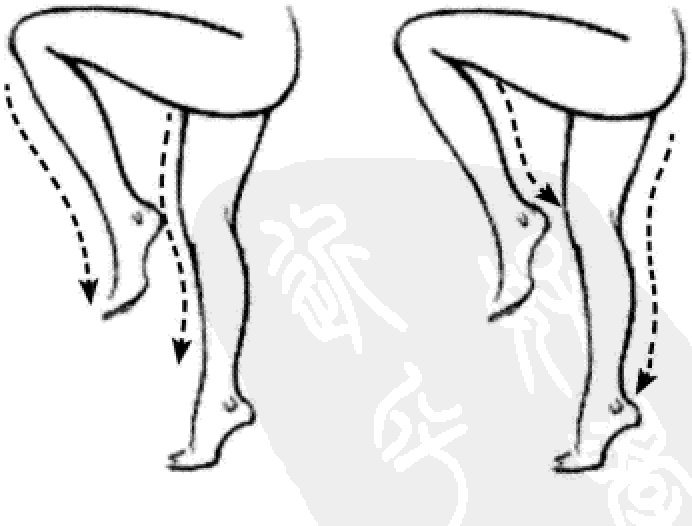
仔细观察，腿部外侧的线条从大腿跟到脚后跟呈S形，内侧从膝盖一直到脚脖子也呈S形。



腿部整体线条呈S形。

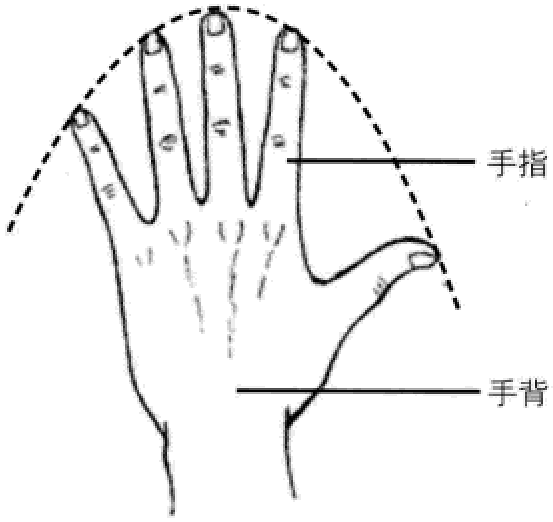


小腿部分外轮廓呈S形。

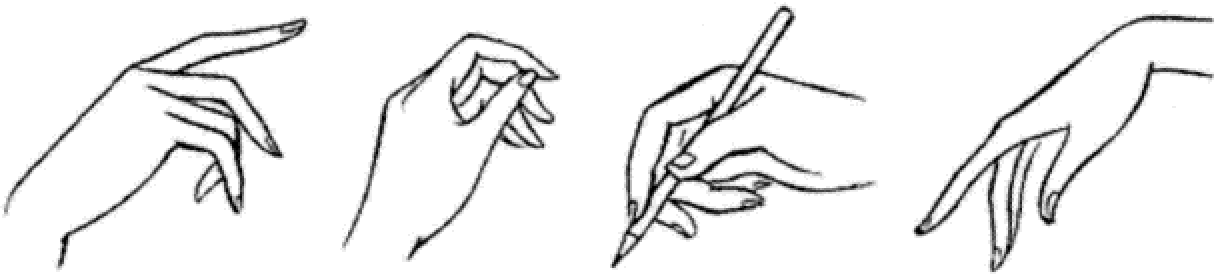


腿部内、外轮廓均明显呈现S形。

手和脚的表现



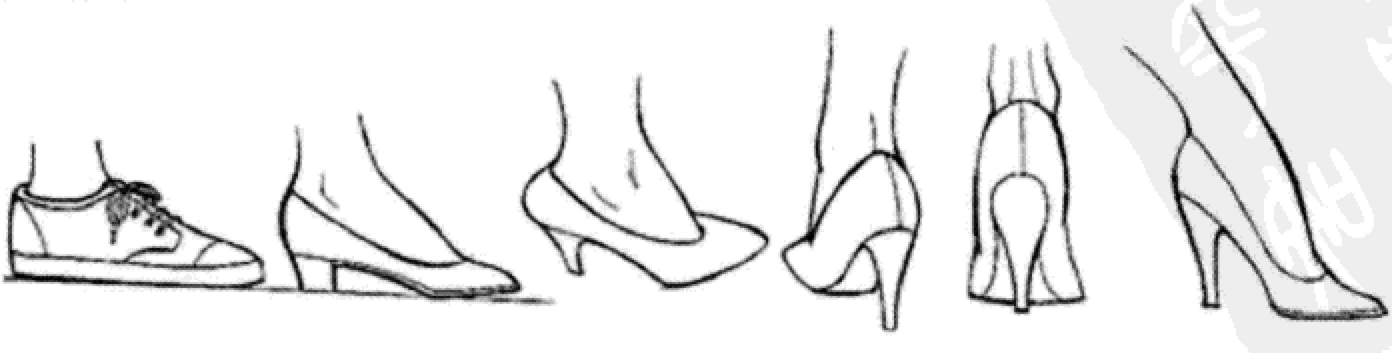
在描绘人物时，手是不可欠缺的一个重要部分。画手时要注意五个手指的长度和宽度。另外，手指上还有许多关节，随着手的动势，角度不同的手指变化和关节的曲折，具有多种“表情”。

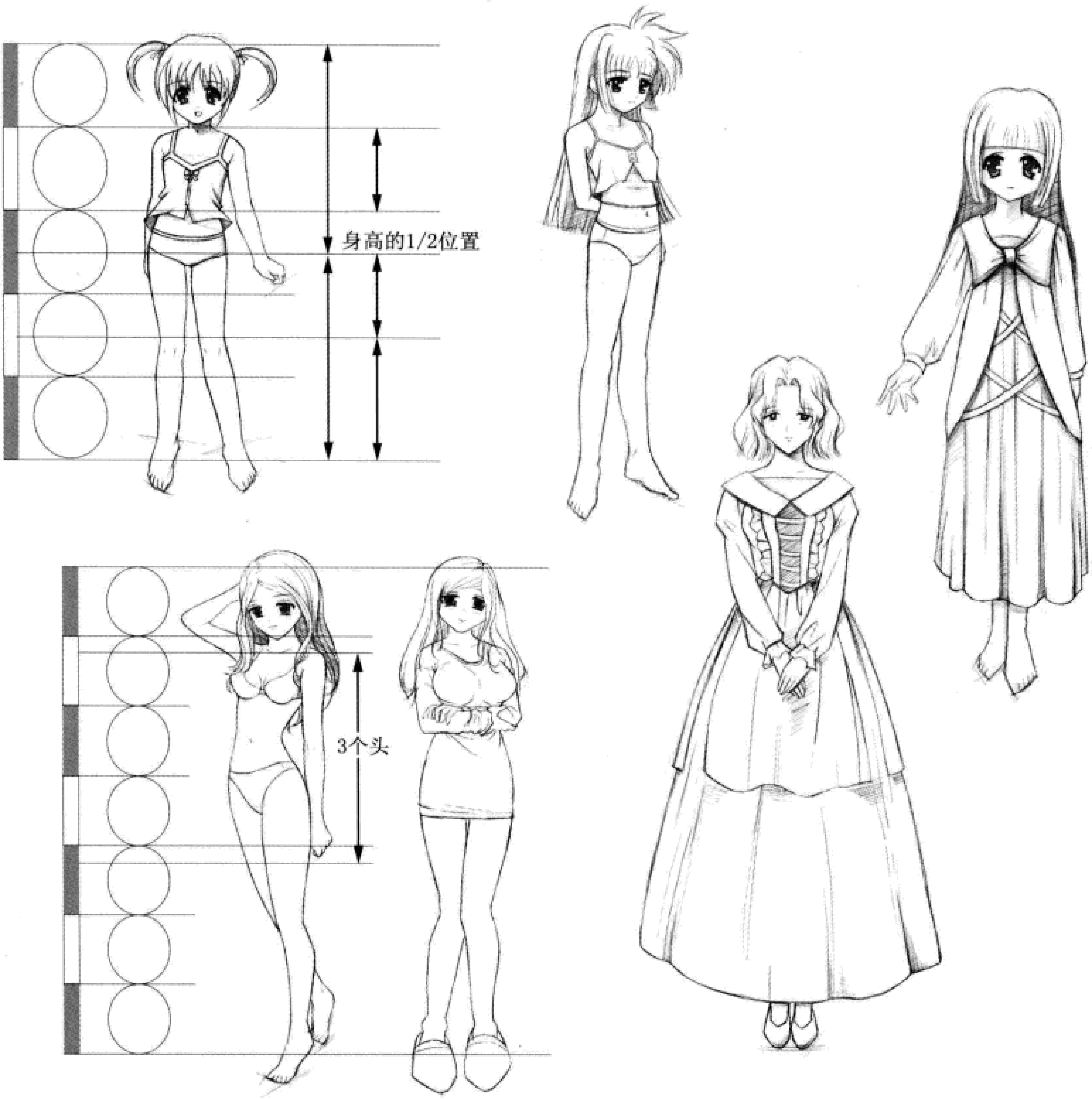


女性的手指较纤细，骨节不突出。为了表现女性手的细腻、柔软的感觉，用线要平滑、流畅。

在漫画中，绘画脚不像素描结构图那样复杂，只要明确表现出脚部的结构和线条感即可。绘制时，要注意观察脚踝、脚趾和小腿之间的关系。

在动漫中，角色穿鞋出现的机会比较多，所以绘画时要注意鞋是随着脚的动作而发生角度变化，绘画时要考虑脚的状态。





第五章 创作不同头身比例的美少女

漫画中为了表现人体的美，经常采用一些夸张的画法，也就是在适当的部位做一些变形处理，此时，常会将人物的身材拉长或缩短。但变形是建立在人体基本结构基础上的，要想准确地绘制出不同类型的美少女造型，就应该掌握在不同年龄段人物的基本头身比例和头身比例变化。总之，正常掌握人物的比例关系，对绘制漫画很重要。

本章我们将一起学习、探索5头身至8头身比例的美少女头身比例的一些基本规律和绘制技巧。

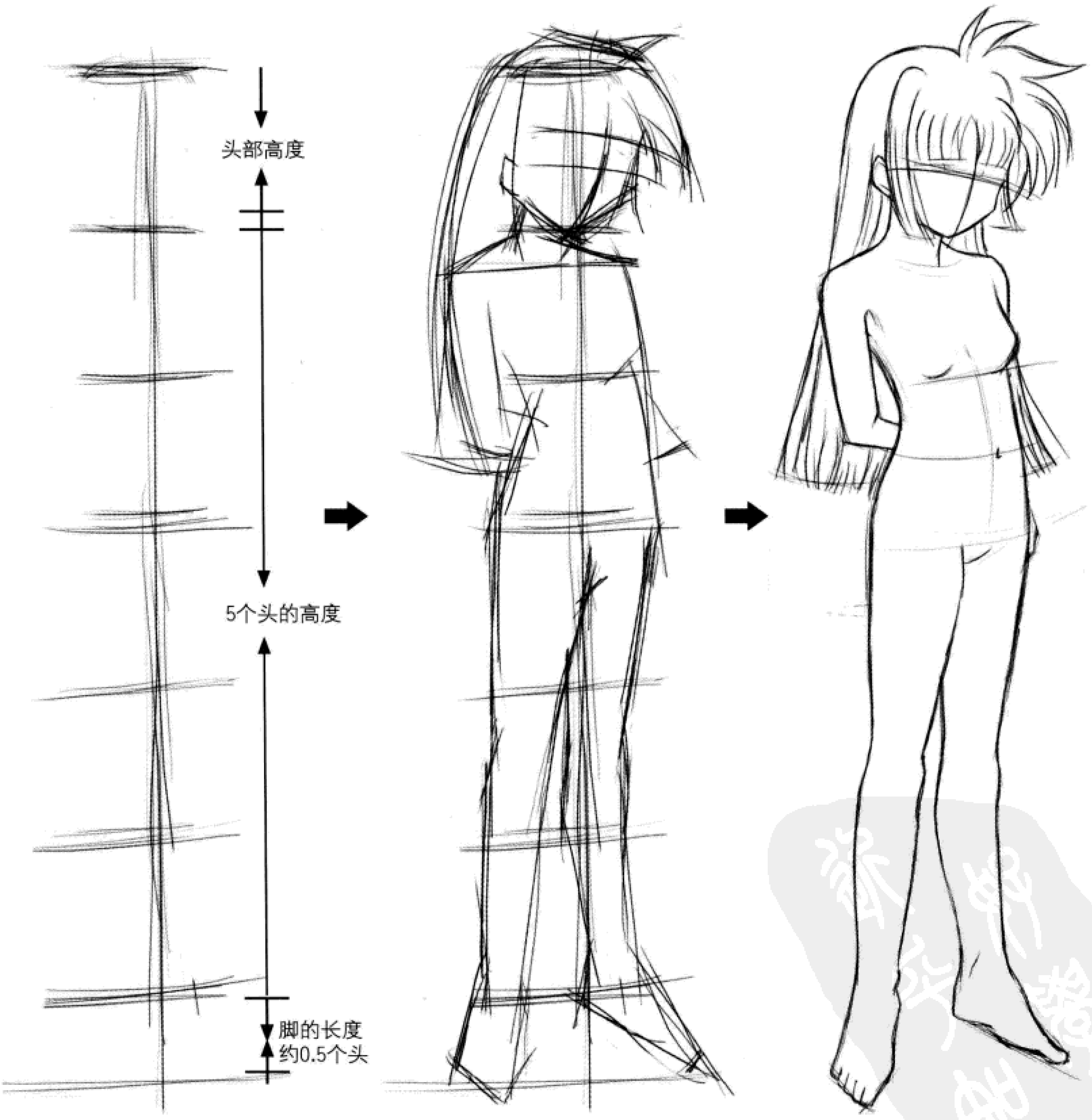
基本绘制步骤

不同头身比例的美少女绘制的基本步骤如下所述（以6头身比例为例）。

❶ 用简单横线条确定头部的高度。依次将5个头部的高度堆积起来衡量身体的高度。画出脚的长度。绘制基准线时线条不要太拘谨，表明位置即可。

❷ 大胆地利用简单的直线条勾勒出全身的轮廓草稿图。确定人物站姿的基本动态，肩膀的宽度，胸部的位置以及腿的位置和长度。

❸ 在草图的基础上，清晰地描绘出全身的胴体轮廓（包括头发的造型轮廓），并用简单的线条勾勒出脸部轮廓和十字交叉基准线。



❹

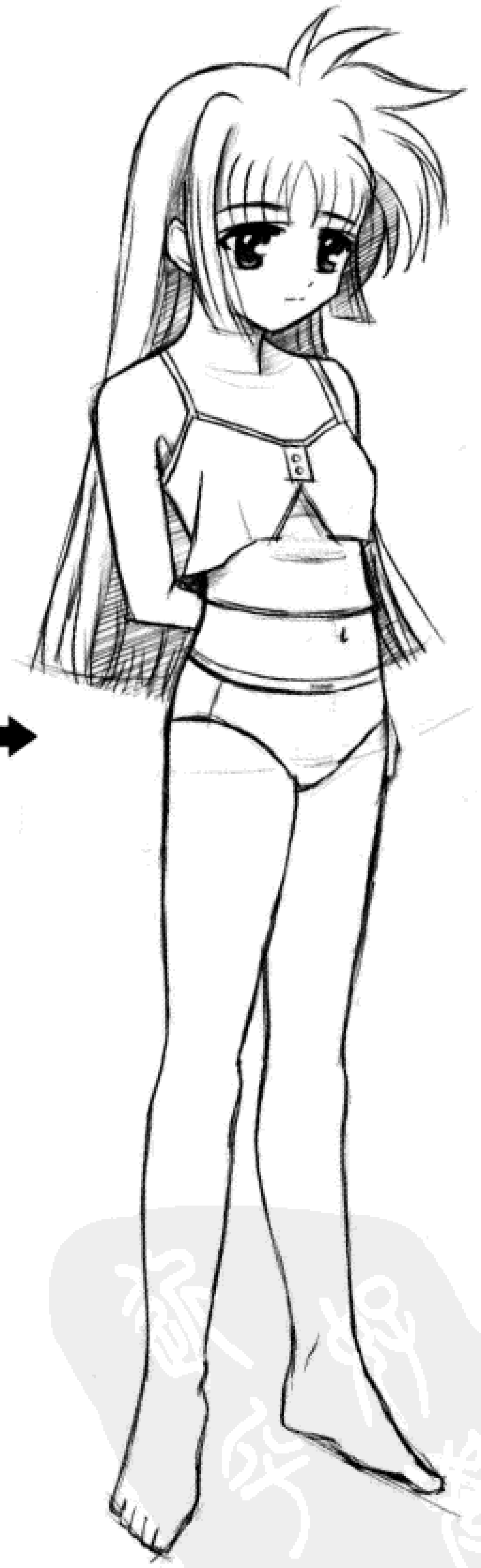
在十字交叉基准线的基础上，清晰地勾勒出五官的轮廓。利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除。绘制眼睛的轮廓线时，要注意将眼珠和高光的轮廓也清晰地描画出来。

❺

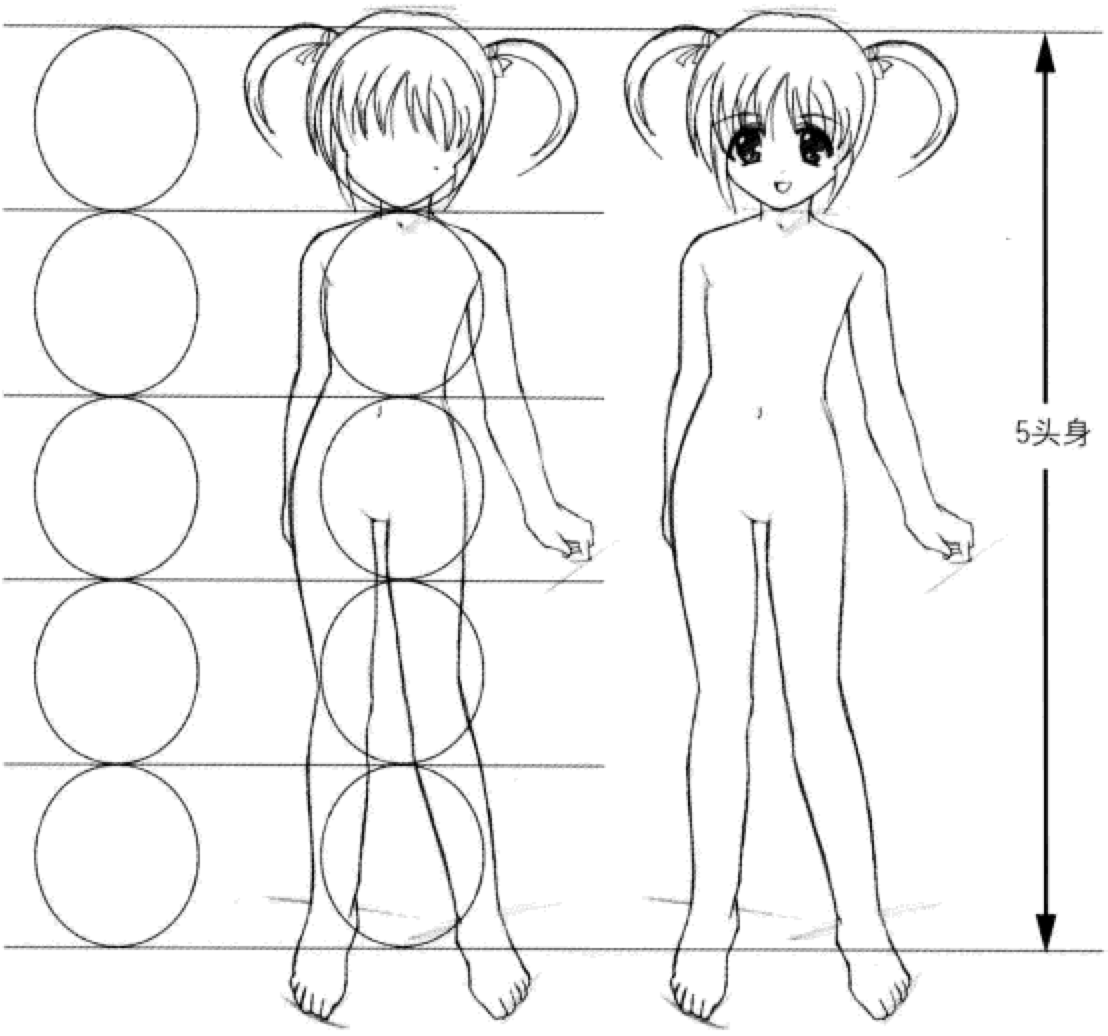
在胴体轮廓的基础上，进一步描绘出衣服的造型并利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除。然后，对线稿整体进行细致调整并深入刻画细节。

❻

深入绘制刻画五官（眼睛是五官中的重点）。适当地利用斜线条排列组合绘制阴影，以增加人物的层次感和立体感，完善绘制。



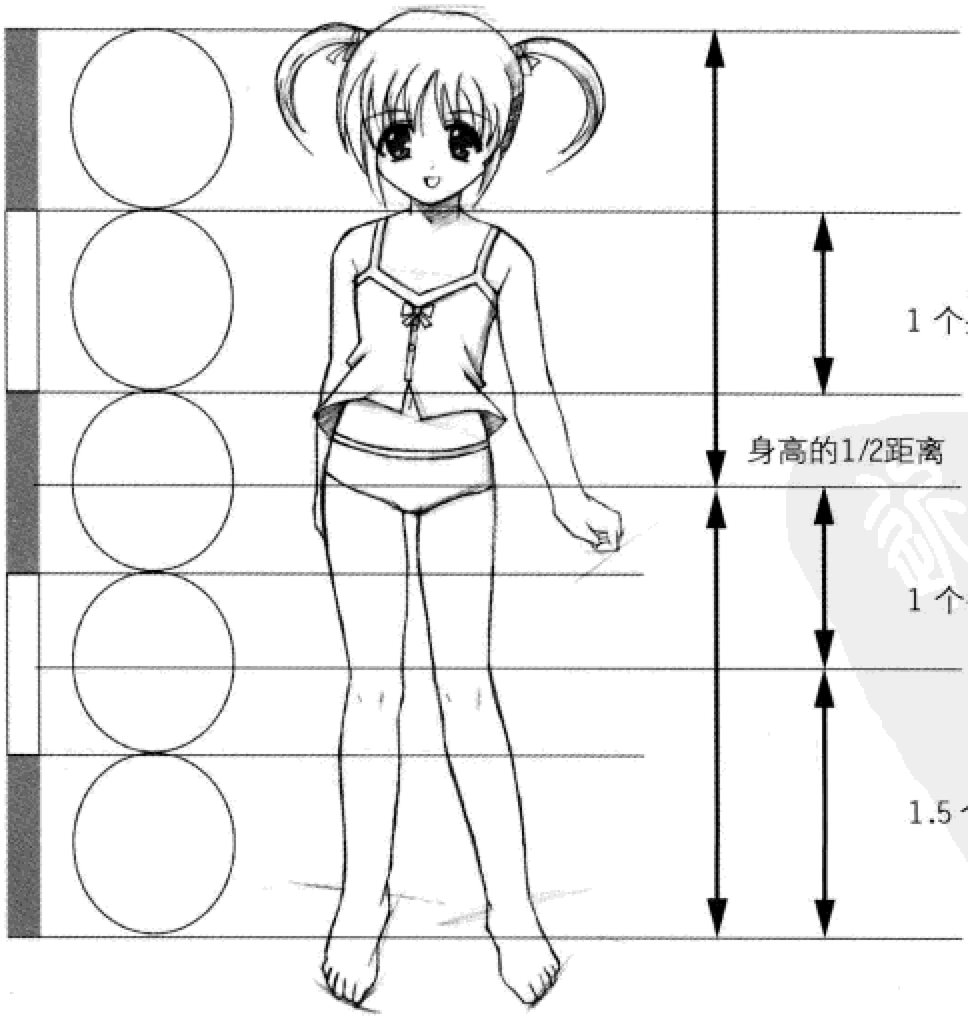
五头身比例的美少女



5头身比例的人物构成简单，造型可爱多变，常用来表现玩偶类型或者儿童期（年龄：6～8岁）的美少女。

5头身比例的美少女的高度，就是将5个头部高度堆积起来的总高度（将全身的高度平均分成5份的话，其中一份的高度就是头部的高度）。

5头身的美少女造型，不用过于强调身体的曲线感。腿部的长度一般占全身的一半，也就是2.5个头身的高度。但有时为了强调造型的年幼感，可以适当放低大腿的位置。

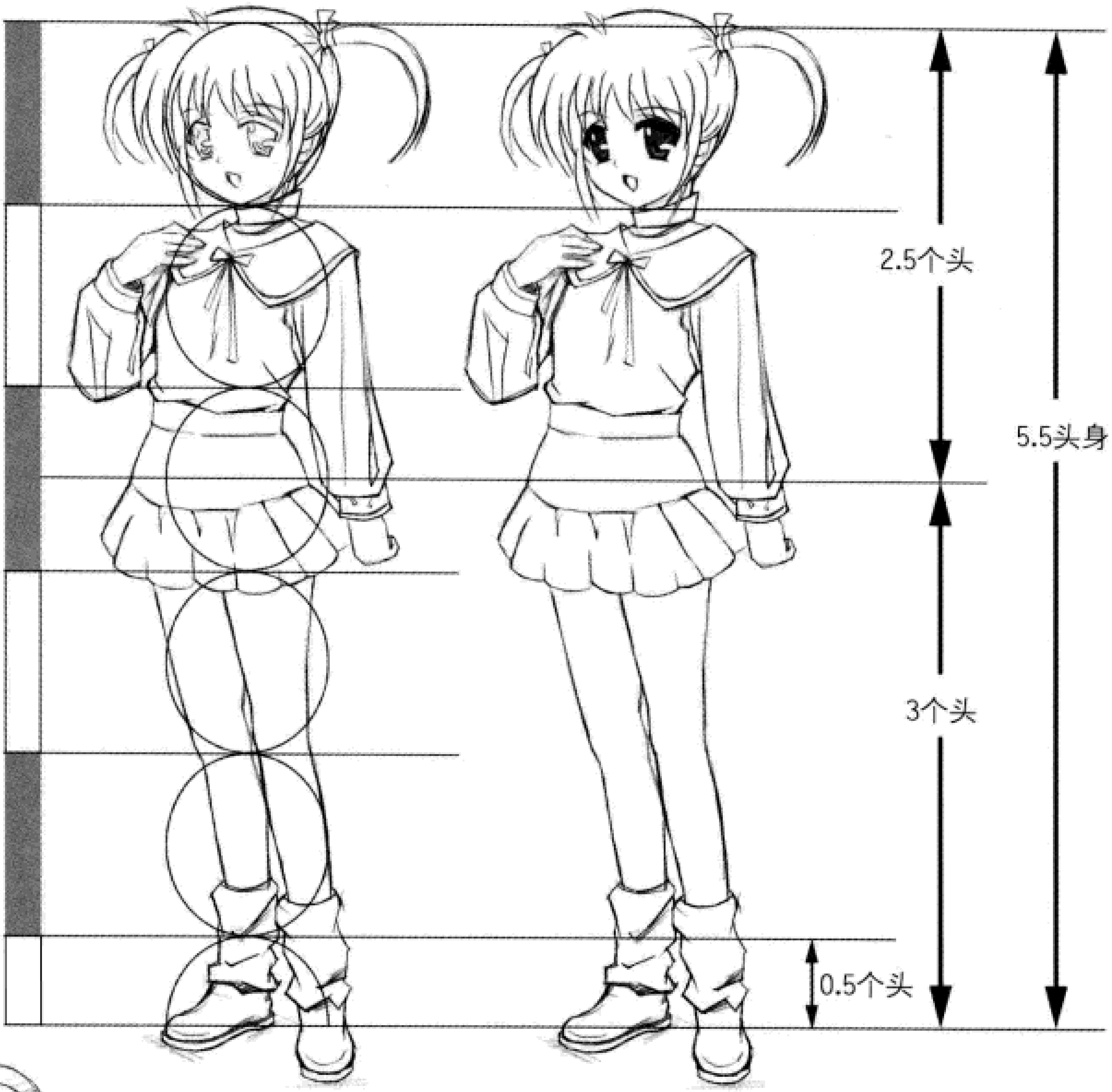


脖子到腰部的距离大约1个头高。

臀部到膝盖的距离大约1个头高。

膝盖到足底的距离大约1.5个头高。

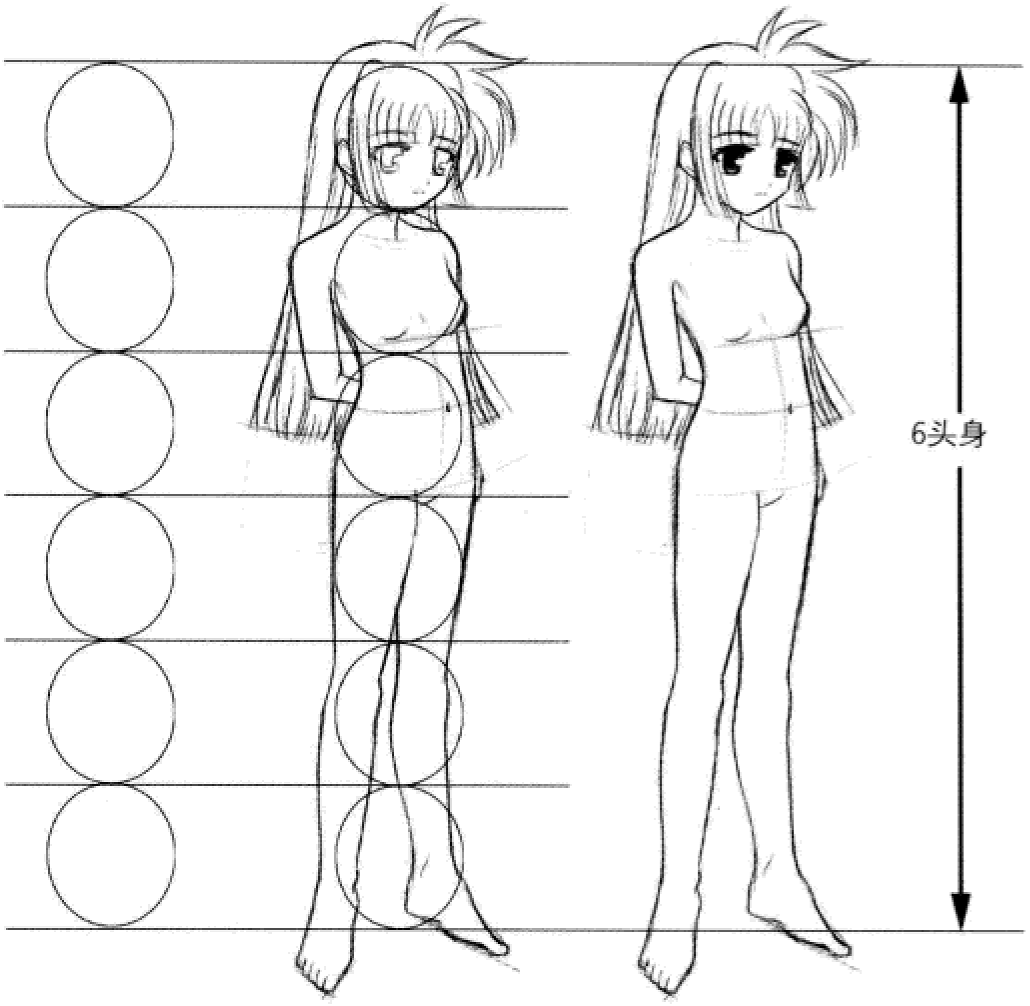
由于人物服饰、动态和透视角度等因素的影响。为了更好地营造人物整体造型的平均感，可以适当将头身比例调整到5.5个头高。稍微提高美少女腰部的位置，以及拉长腿部的比例（大约0.5个头高）即可。



5头身、5.5头身比例的美少女在漫画中多以可爱、调皮的造型出现。绘制时要特别注意五官、动态的表现。

大大的眼睛、可爱的表情、调皮的动作以及衣服领口处的蝴蝶结装饰造型，既突出了美少女的性格特点，同时也透露了年龄，增强了造型的年幼感。

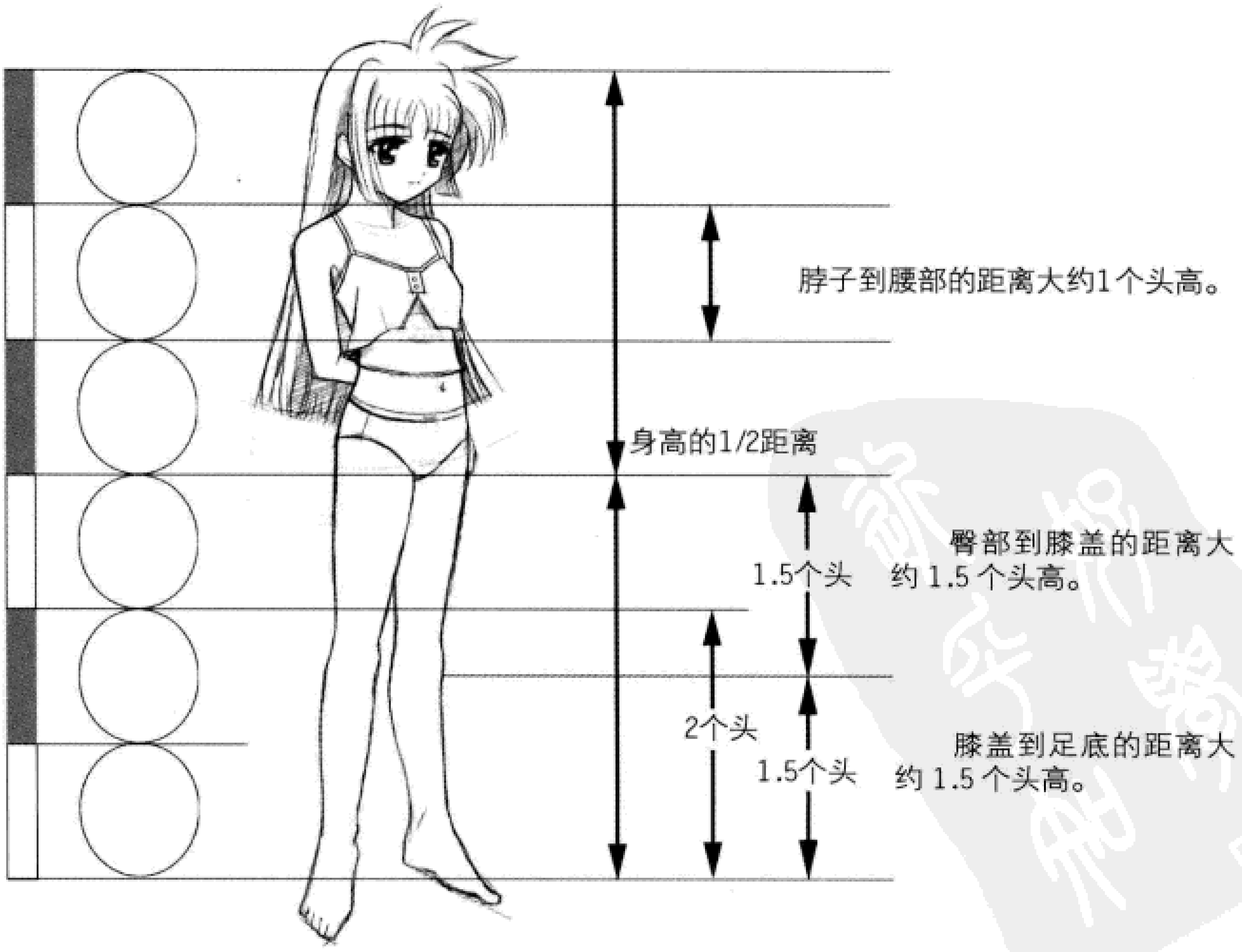
六头身比例的美少女

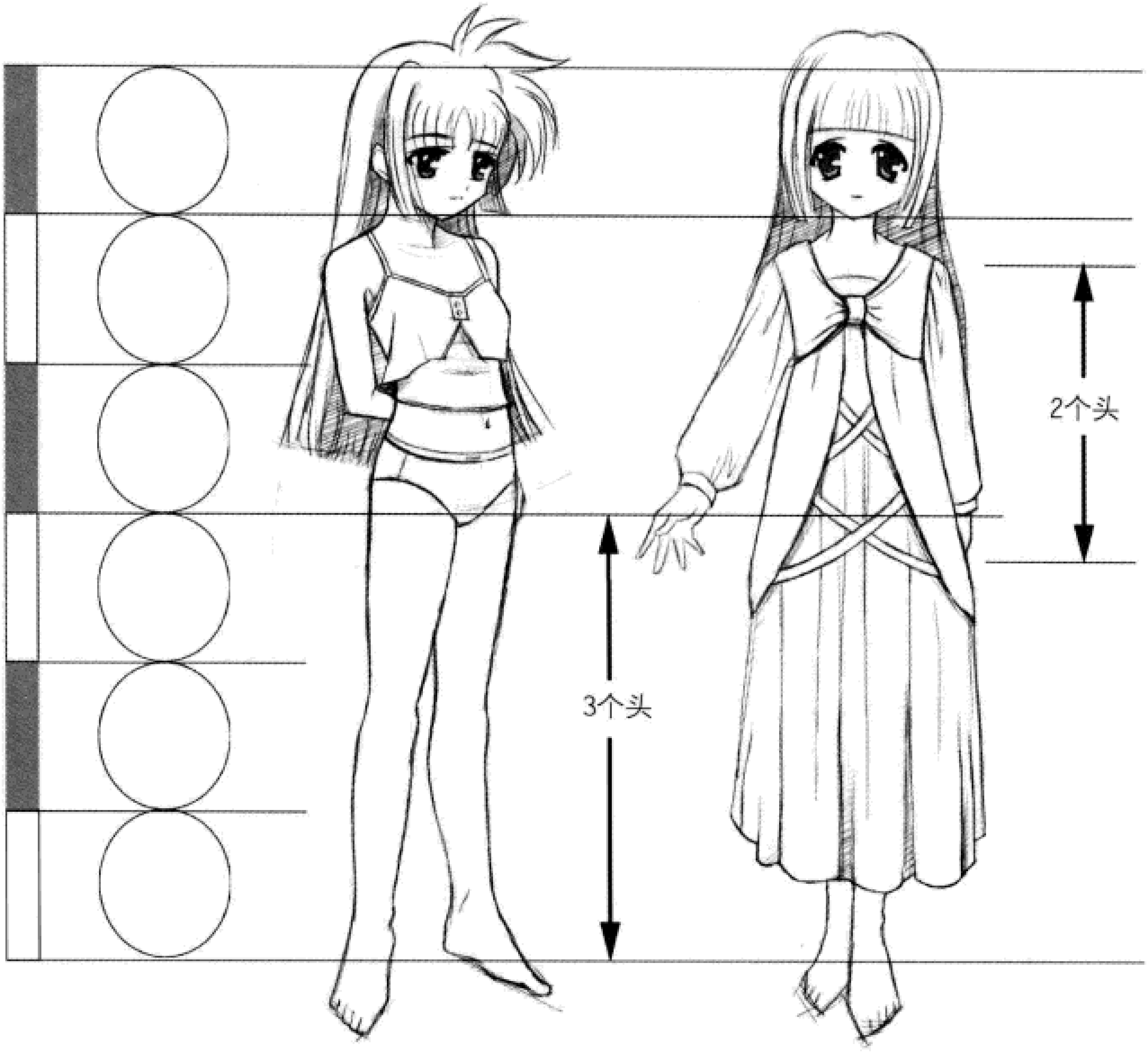


6头身比例的人物造型身体比较修长，手脚舒展。用来表现年龄为10～15岁的少年期美少女。

6头身比例的美少女的高度，就是将6个头部高度堆积起来的总高度（将全身的高度平均分成6份的话，其中一份的高度就是头部的高度）。

6头身高的美少女造型，腿部的长度一般占全身的一半，也就是3个头的高度。但有时为了强调身材的修长感，可以适当缩短大腿的长度，拉长小腿的长度（2个头的高度）。



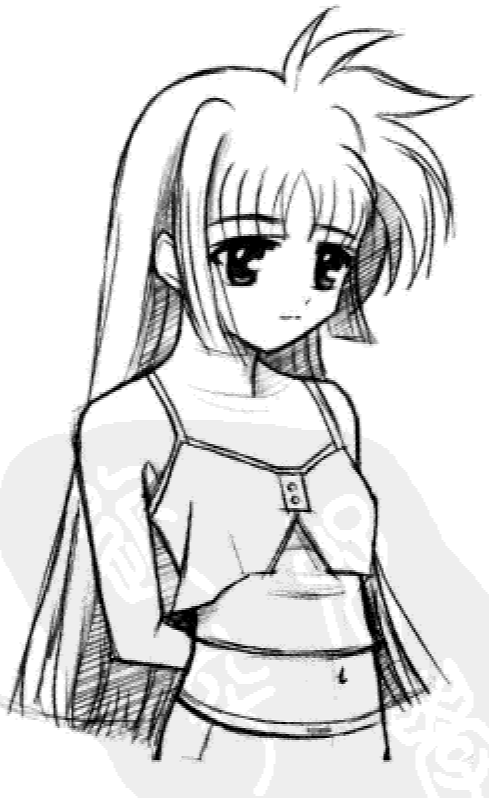


6头身比例的美少女比5头身比例的美少女身体更为舒展，手臂、腿部更为修长。

一般手臂长为2个头的高度，腿部的长度为3个头的高度。

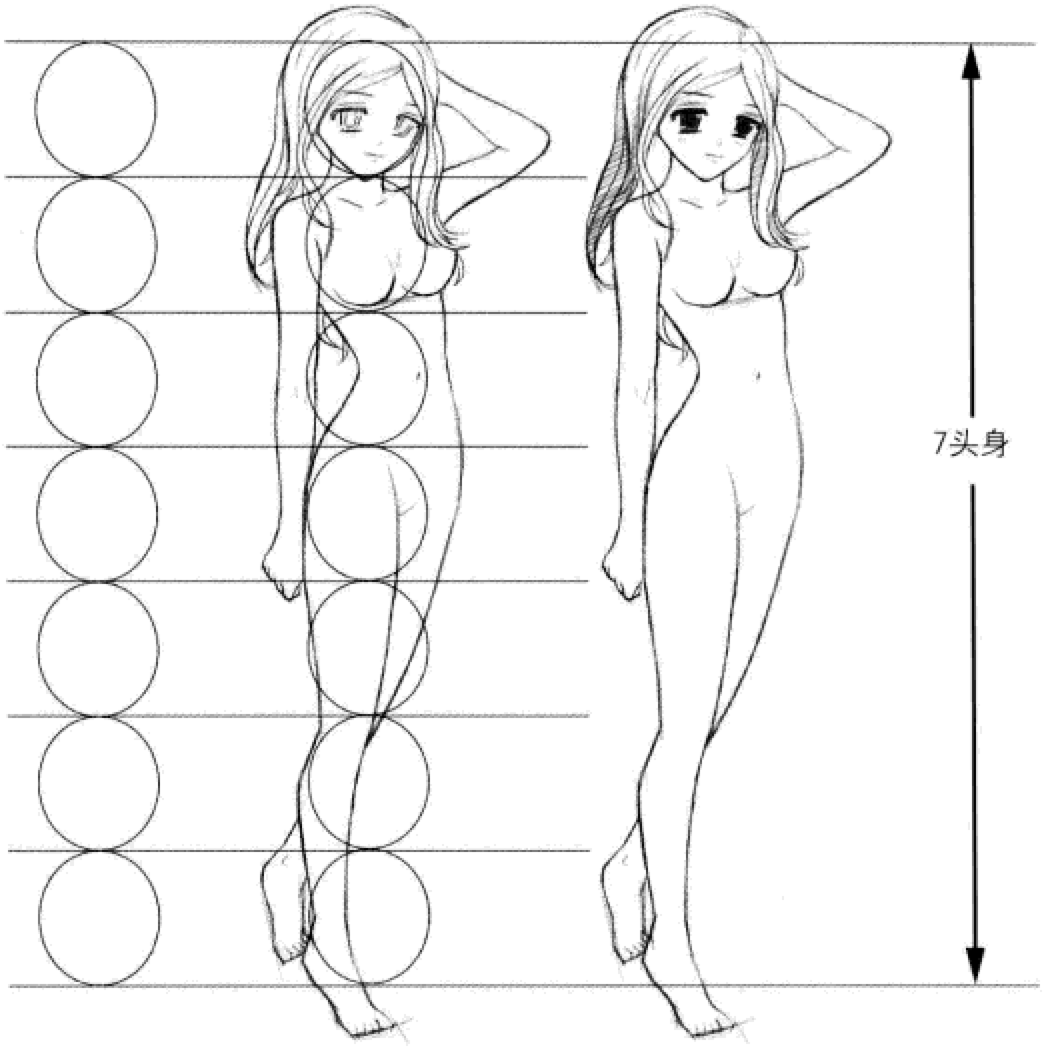
邮
电

6头身比例的美少女造型变化丰富，在美少女漫画中经常使用发型、服饰等元素，以突出人物的性格特征。



整体的刘海儿体现人物造型内敛、忧郁的性格。翘起的刘海儿为美少女增添了几分俏皮感和活泼感。

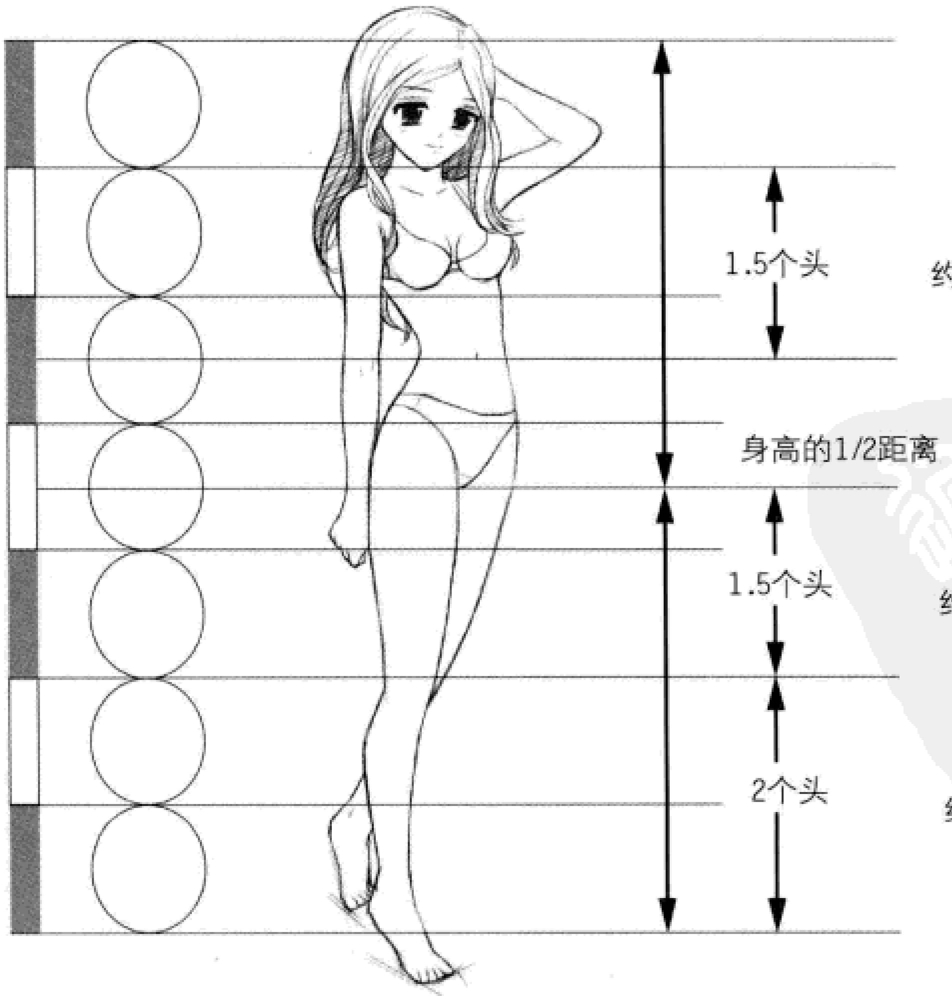
七头身比例的美少女



7 头身比例常用来表现年龄为 15 ～ 18 岁的青春期美少女。这个年龄阶段的少女胸部变高，臀部变大，而腰部和腿部则更加修长。

7 头身比例的美少女的高度，就是将 7 个头部高度堆积起来的总高度（将全身的高度平均分成7份的话，其中一份的高度就是头部的高度）。

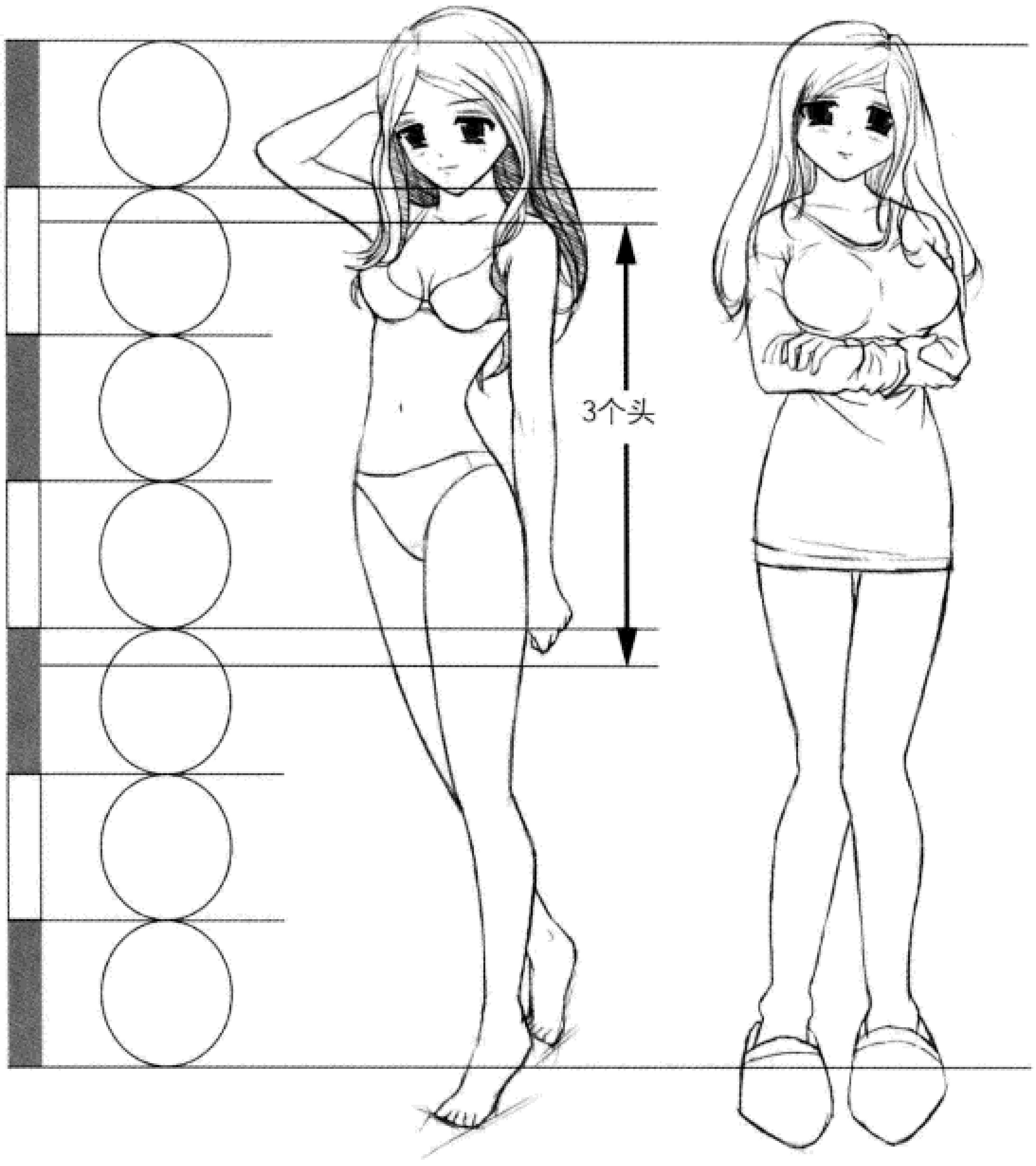
7 头身高的美少女造型，胸部隆起，腿部修长，身体展现曲线美。腿部的长度一般占全身的一半，也就是 3.5 个头的高度。小腿比较修长，一般为 2 个头的高度。



脖子到腰部的距离大约 1.5 个头高。

臀部到膝盖的距离大约 1.5 个头高。

膝盖到足底的距离大约 2 个头高。



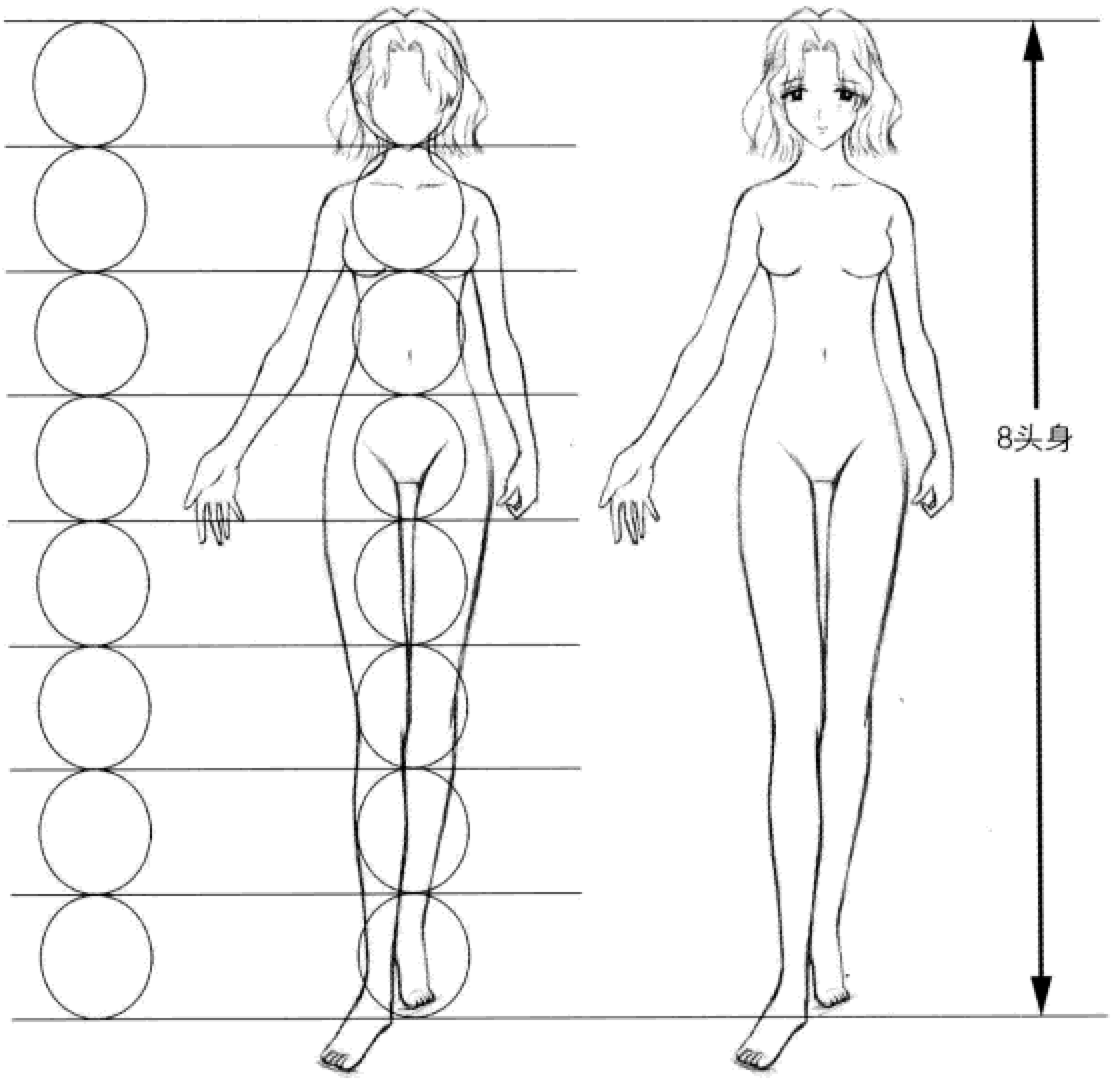
7 头身比例的美少女手臂更为修长。受到服装、视角以及透视角度等因素的影响，手臂一般长为 2.5 ~ 3 个头的高度。

在绘制 7 头身比例的美少女时，如果适当强调表现身体圆润感的轮廓线，可以增加美少女的成熟美。

7 头身比例的美少女感情丰富，造型千姿百态，在众多漫画作品中，此比例是惯用的人物造型比例之一。

肢体动作不但可以展现人物的外表和动态，更能展现人物的性格和情绪。一个简单的摸头发的动作，可以透露出外表看似成熟、优雅，内在可爱、俏皮的性格。

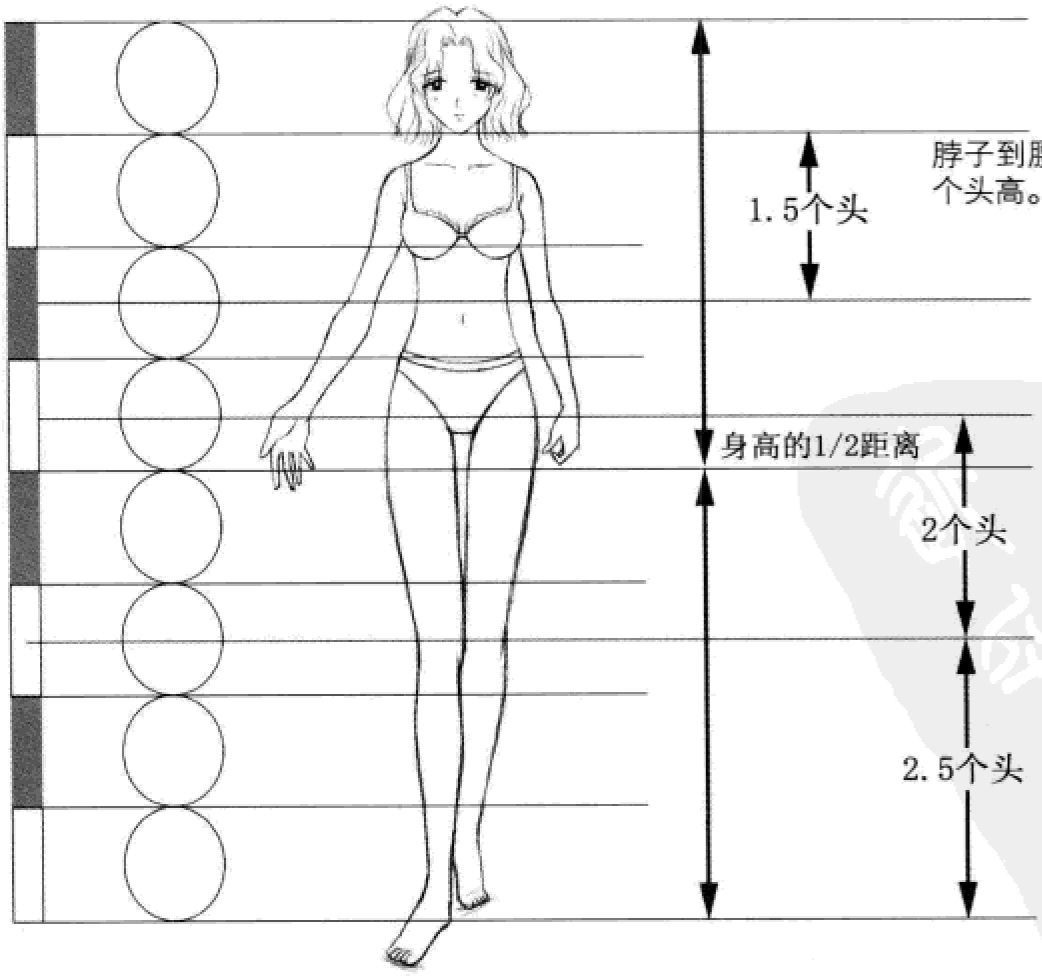
八头身比例的美少女



8 头身比例常用来表现个子高挑或者年龄为 18 岁以上的美少女。这种身材比例的女性肩膀窄，脖子较细，四肢比例略小。

8 头身比例的美少女的高度，就是将 8 个头部高度堆积起来的总高度(将全身的高度平均分成8份的话，其中一份的高度就是头部的高度)。

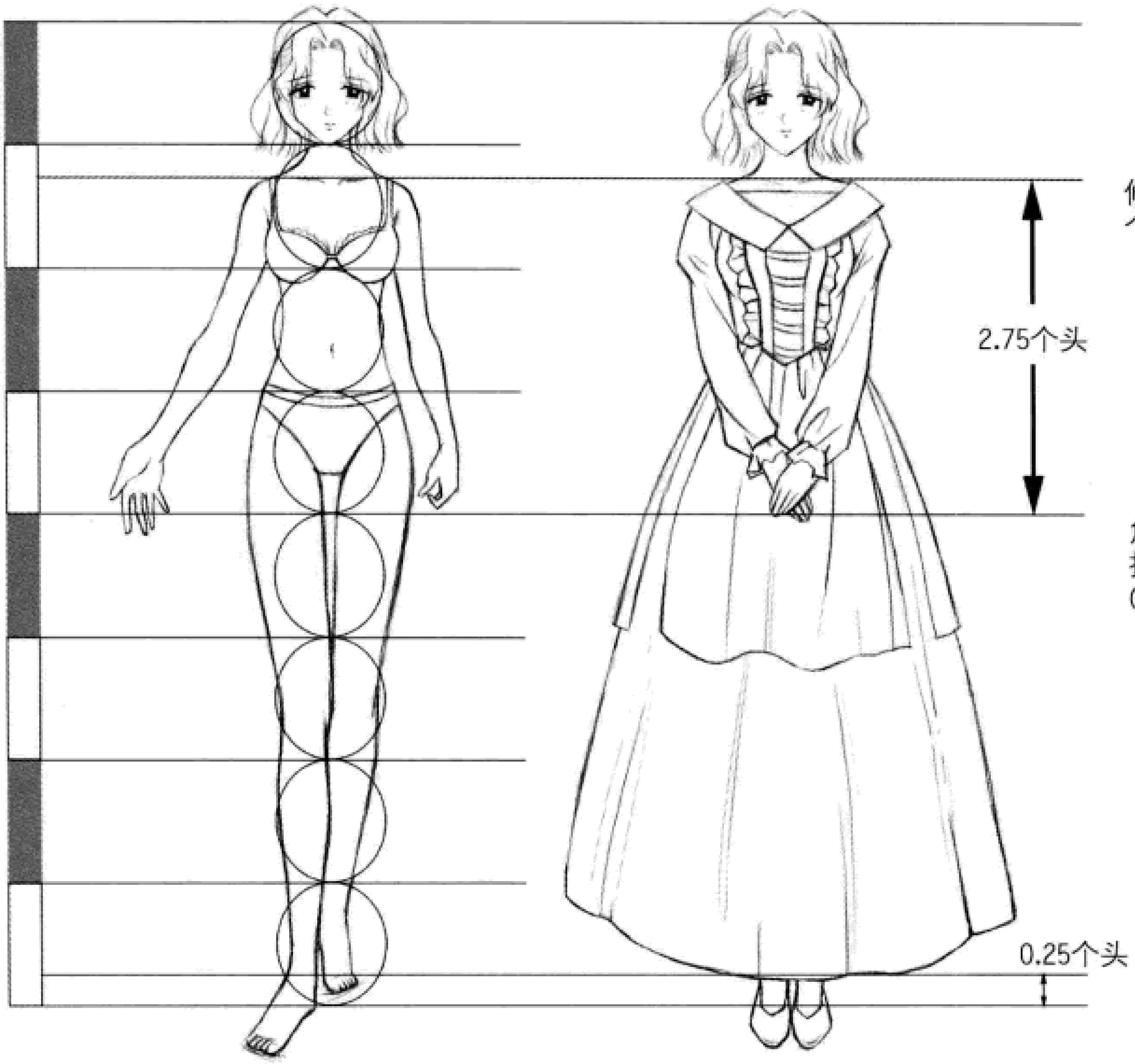
8 头身高的美少女造型，腰细，胯部较宽，腿部修长。腿部的长度一般占全身的一半多一点，也就是 4 ~ 4.5 个头的高度。



脖子到腰部的距离大约1.5个头高。

臀部到膝盖的距离大约 2 个头高。

膝盖到足底的距离大约 2.5 个头高。



8 头身比例的美少女手臂修长。一般手臂长为 2.75 ~ 3 个头的高度。

受到服装、视角以及透视角度等因素的影响，可以适当提高美少女腰部和腿部的长度(0.25 ~ 0.5 头的高度)。

高挑身材的 8 头身比例的美少女，苗条、纤细的体型轮廓是造型的基础。比例略小的手脚，可以稳定人物整体的平衡感。

带有褶皱的长裙，轻微搭握的双手，并拢的双脚，无不体现出美少女安静、内敛的气质。

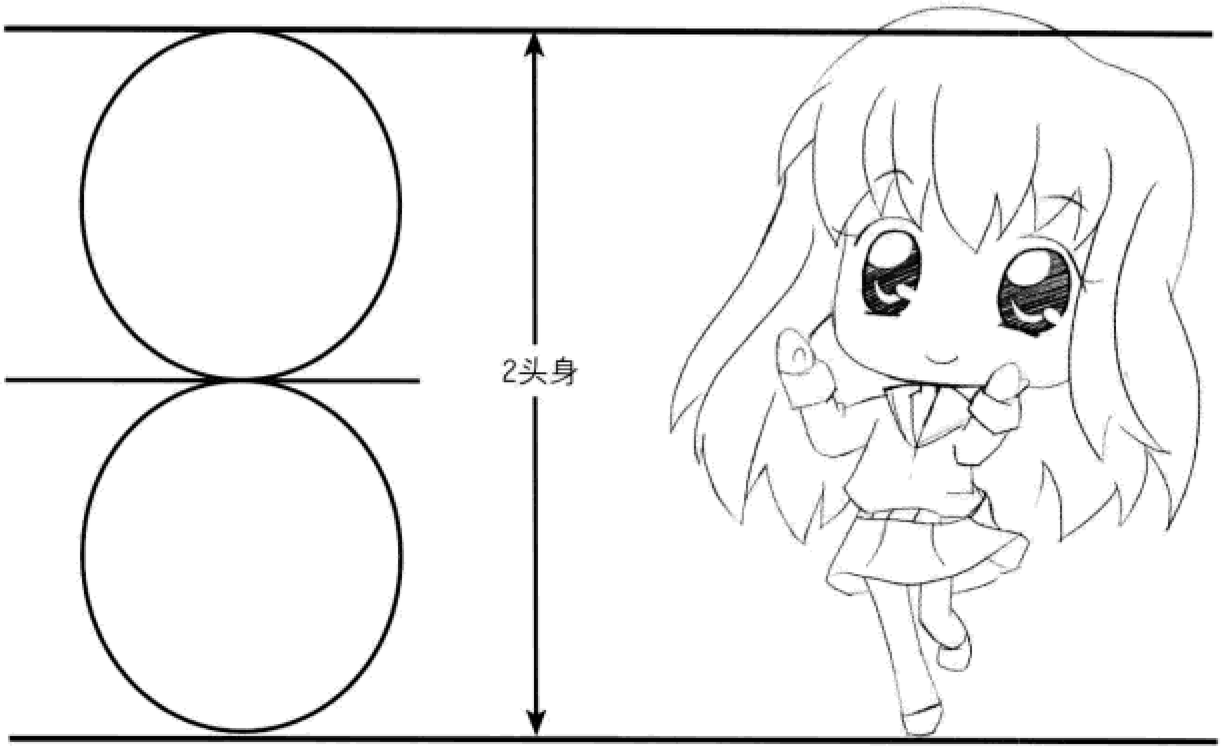
第六章 绘制Q版美少女

Q是英语单词cute的谐音。有逗人喜爱的、聪明的、伶俐的等意思。在一些卡通作品中，使用Q的地方往往是要表达一种较为俏皮、可爱的风格。

Q版美少女的特点一般都是大头小身子的形象，表情丰富，身段可爱。本章就来讲解Q版美少女的绘制方法和表现技巧。

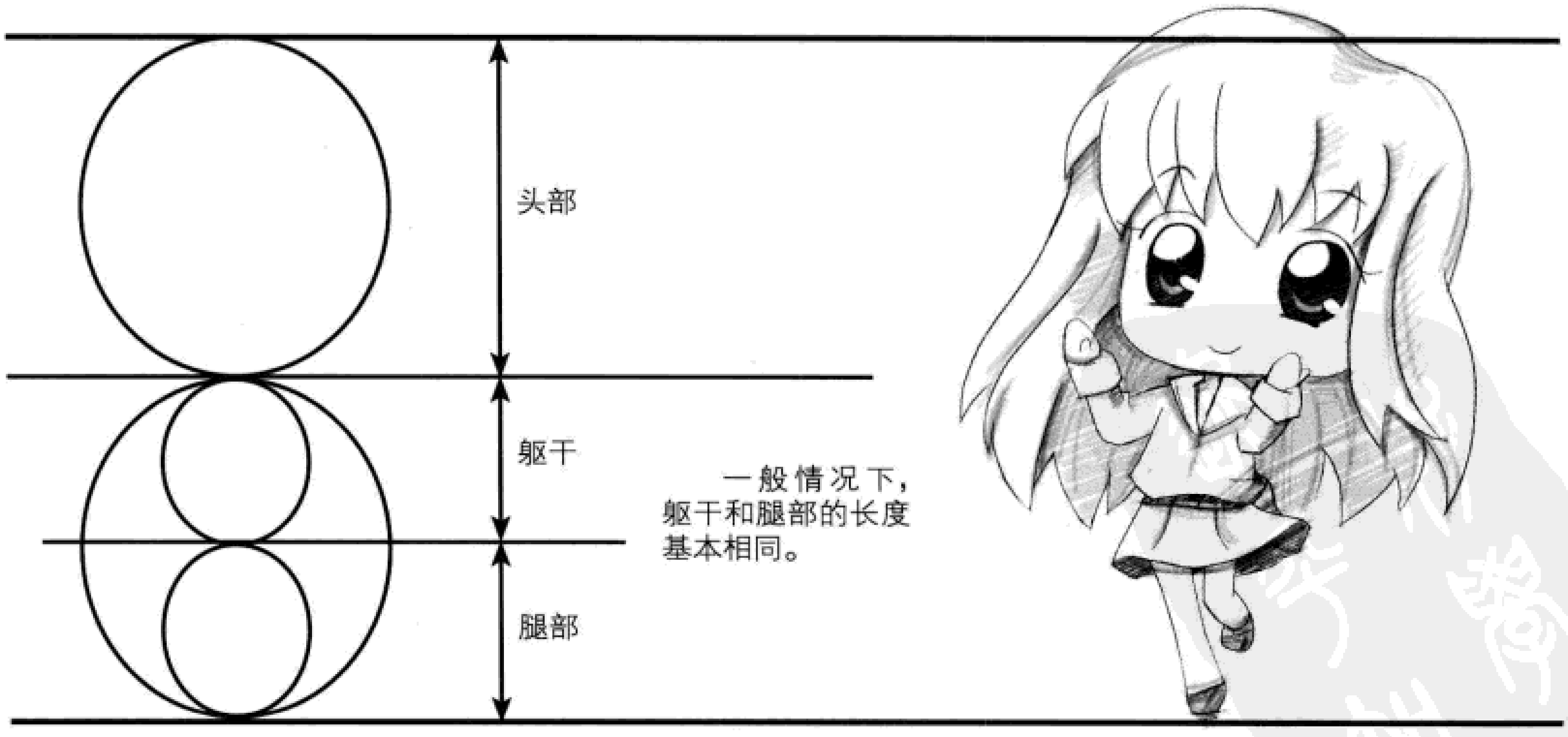
Q版美少女的基本头身比例

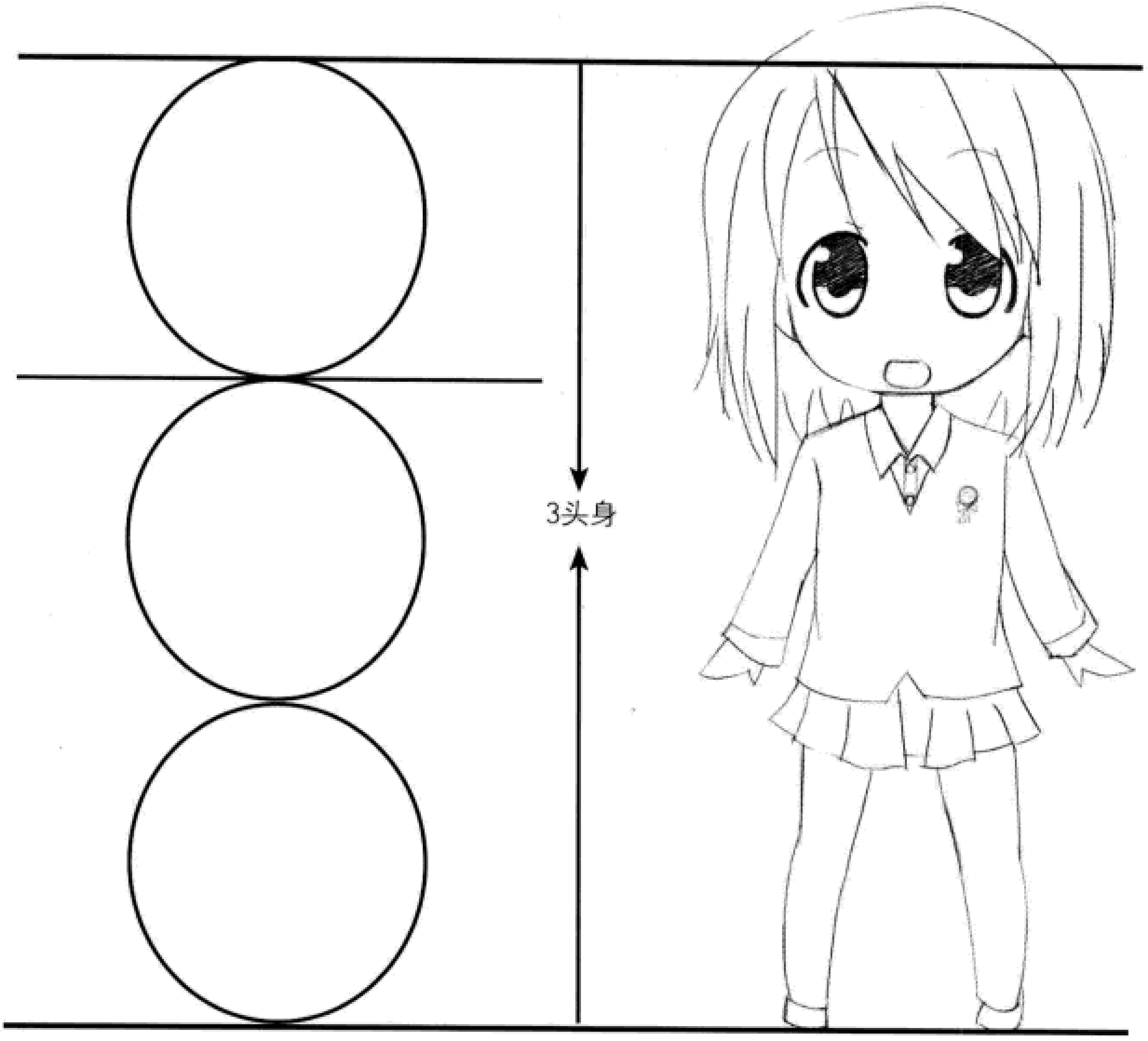
Q版美少女头大、腿短，形象可爱。2头身和3头身是Q版美少女常采用的两种头身比例。



2头身比例的Q版人物，躯干加上腿部的长度相当于1个头的高度。

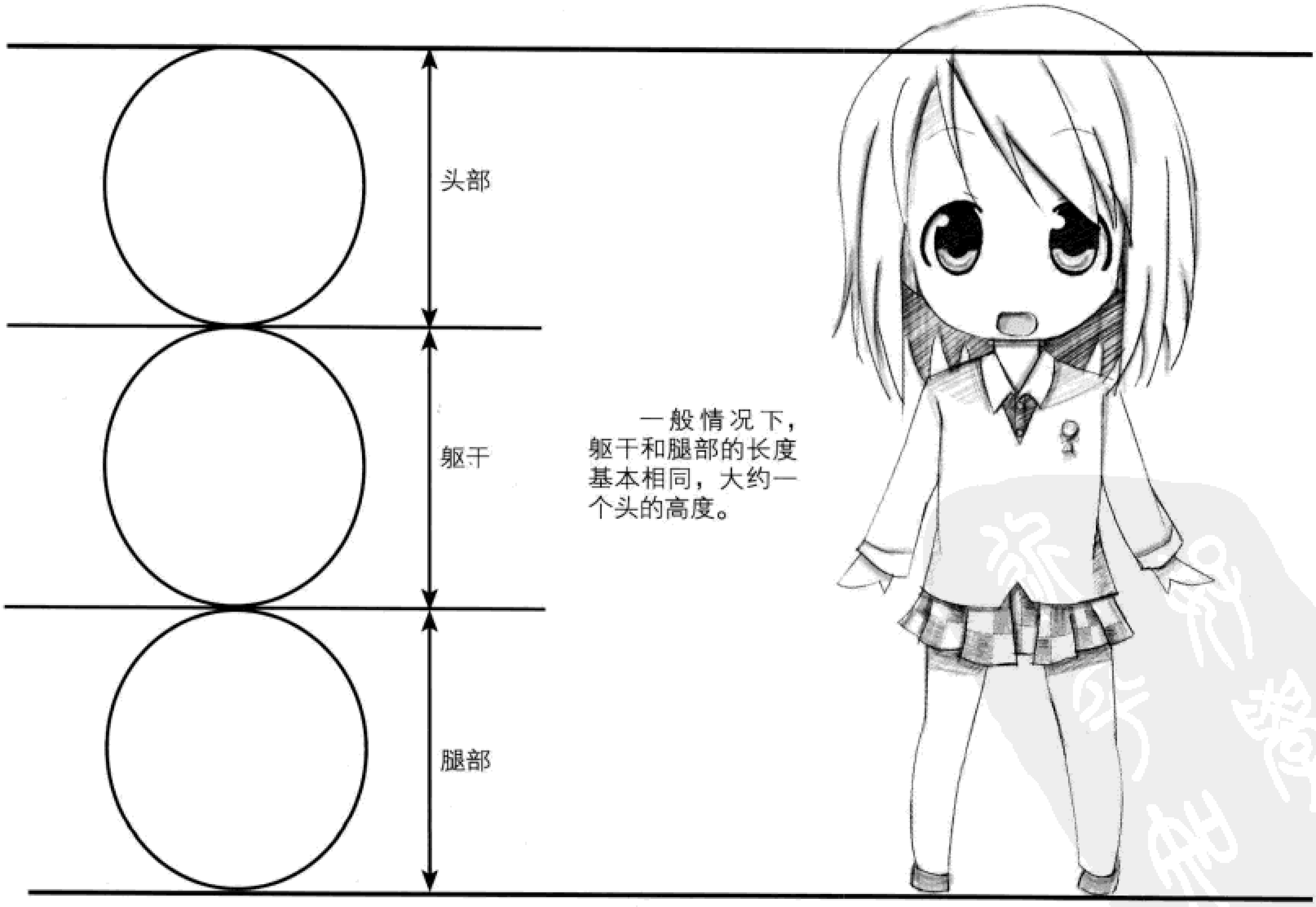
大大的脑袋、夸张的眼睛，这种与小身子高反差对比的绘制技巧，更加突出了形象的可爱之处。





3 头身比例的 Q 版人物，躯干加上腿部的长度相当于 2 个头的高度。

Q 版人物虽然减少了四肢、服饰等细节的描绘，但这种“简单”、“直接”的造型手法，使其更具独特的魅力。



一般情况下，躯干和腿部的长度基本相同，大约一个头的高度。

Q版美少女造型的基本特征

“几何化”的造型是Q版美少女的基本特征。大大的脑袋、丰富的表情、短小的身材、简化的四肢以及夸张的动态尽显Q版美少女的可爱。

Q版美少女不会因为忽略细节以及头身比例的改变而降低其表现力，相反，Q版角色“简单”、“直接”的表现方法使其更具独特的魅力。

除了身材比例的改变，Q版角色的四肢也发生变化。在标准比例角色的基础上忽略一些细节，让四肢的形状几何化并使其具有整体感。

和正常比例相比，Q版角色的手脚进行了大胆的简化，手趾和脚趾的造型较短、较胖，大多时候并不是一根根地绘制出来，而是几何化地概括出轮廓。

几何化是Q版美少女身体的主要处理方式，简约的造型可以更加突出形象。

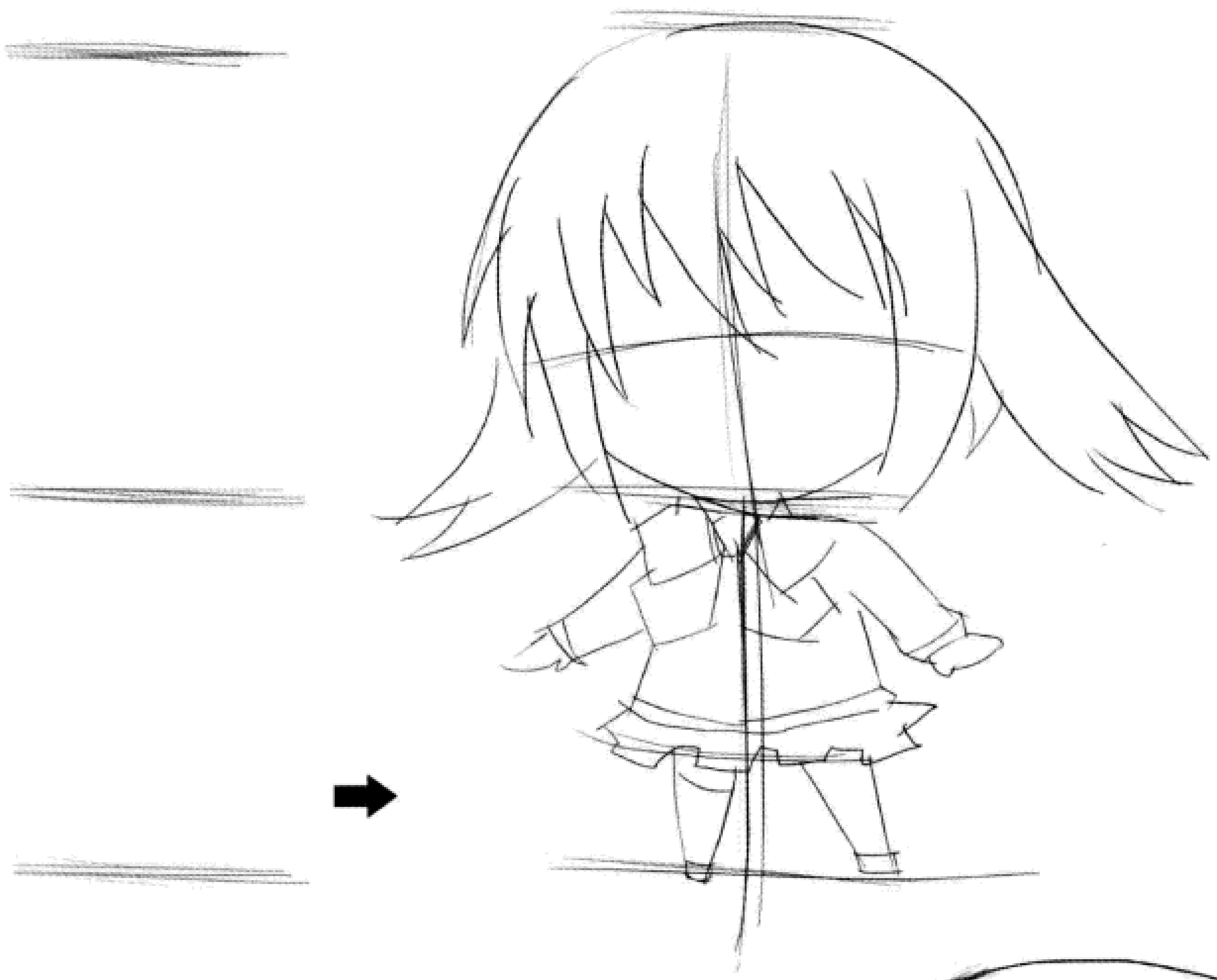
头部不会受到头身比例的限制，是可以最大限度发挥想象力的地方。角色的发型和五官表情都是刻画的重点。

Q版虽然在形体的表现上进行了高度的概括，但是其形象的特征并没有因为概括而减弱。

在绘制Q版形象的时候应该对其形象的主要特征进行合理的分析，保留最重要的部位。

夸张的发型、丰富的表情、可爱的动态等特征都是Q版造型的魅力所在。

绘制二头身Q版美少女



❶

用简单横线条确定“2头身”造型的基本比例。然后，大胆地利用简单的直线条勾勒出全身的轮廓草稿图。确定Q版造型的基本动态，并用简单的线条勾勒出脸部轮廓和十字交叉基准线。

❷

在基本线草稿的基础上，描绘出全身的轮廓（包括头发、服饰等），用较细的线条将人物的造型表达清楚并使用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除。

虽然，Q版角色头部是刻画的重点，但是这并不表明角色的身体不再重要，相反，不显眼的身体成为烘托角色的唯一部位。简单的肢体语言直观地辅助头部所传达的信息。

绘制时，肢体动态、服装等细节所承载的信息都要表达清楚。

3

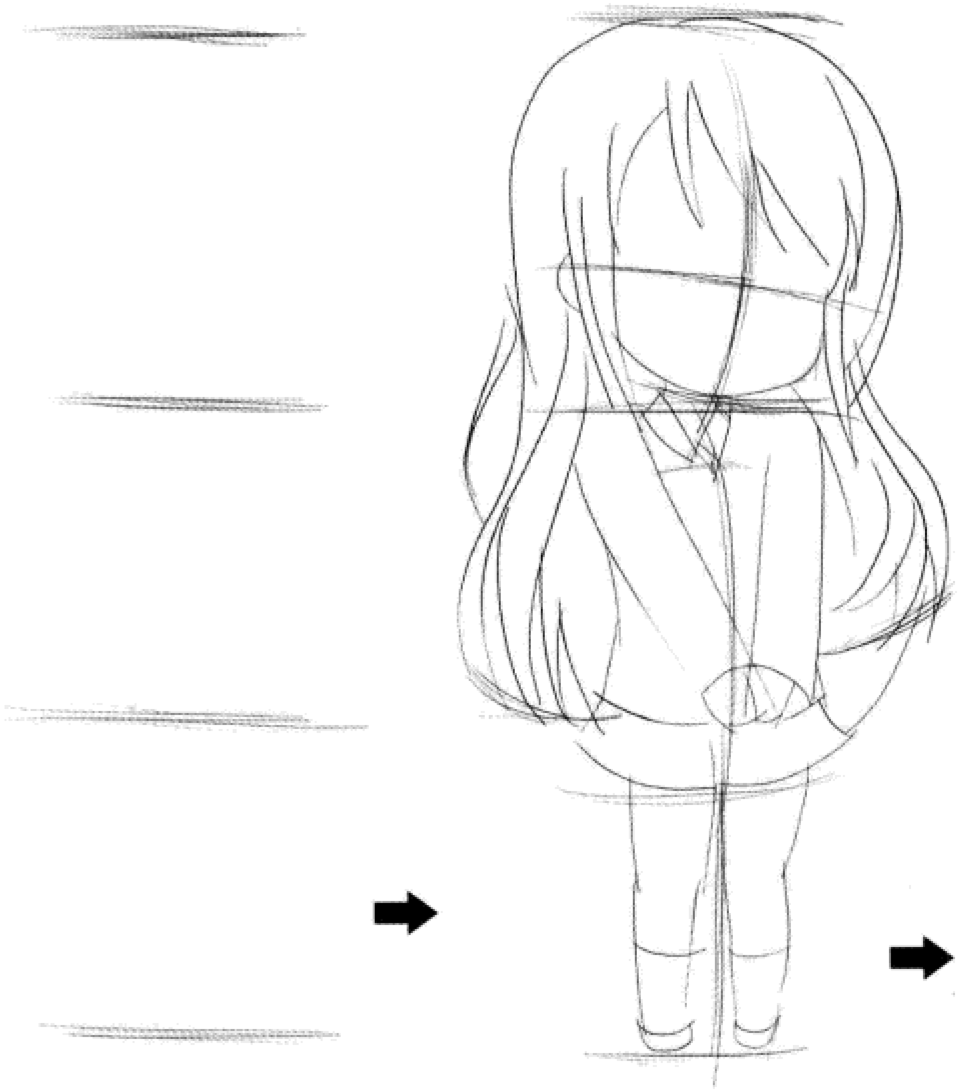
对线稿进行细致调整，从五官开始进行细节的刻画并适当绘制出阴影，以增加人物的层次感和立体感。

4

局部深入刻画并整体调整，完善画面，完成绘制。

因为Q版角色无法表现某些细节，所以在可以表现的部分就需要进行深入的刻画，在有限的范围内表现出更多的细节信息，从而丰富画面。

绘制三头身Q版美少女



❶ 用简单横线条确定“2 头身”造型的基本比例位置。然后，大胆地利用简单的直线条勾勒出全身的轮廓草稿图。确定 Q 版造型的基本动态，并用简单的线条勾勒出脸部轮廓和十字交叉基准线。

❷ 在基本线草稿的基础上，描绘出全身的轮廓（包括头发、服饰等），用较细的线条将人物的造型表达清楚并使用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除。

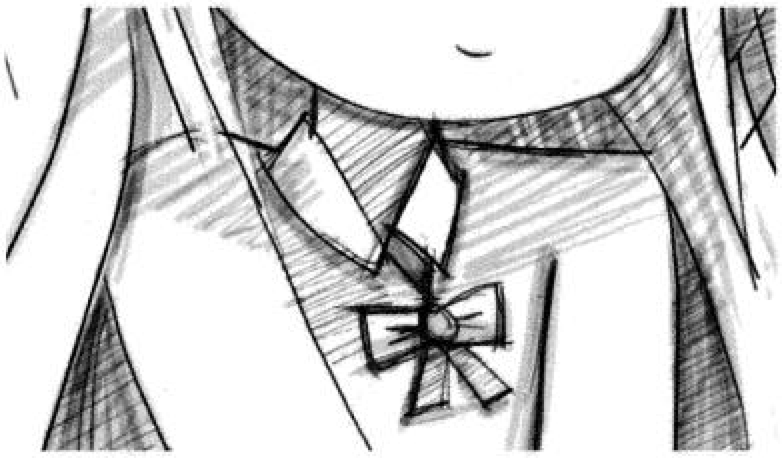
在描绘轮廓时尽可能让线条平滑规整，在减少细节刻画的同时表现出四肢、躯干等部位的动态关系。

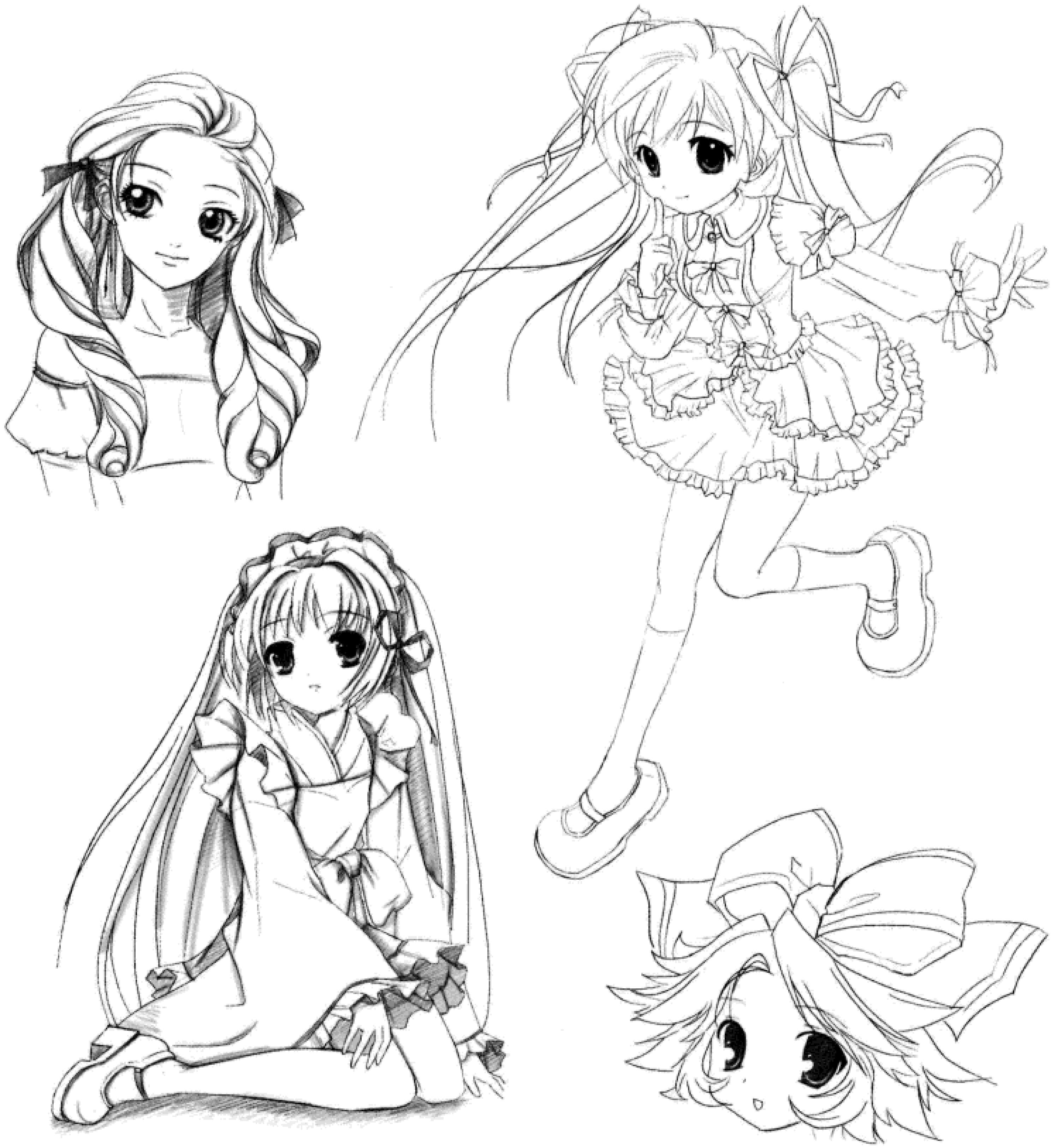
❸

对线稿进行细致调整，从五官开始进行细节的刻画并适当绘制阴影，以增加人物的层次感和立体感。

❹

局部深入刻画并整体调整，完善画面，完成绘制。





第七章 绘制萌少女

萌少女拥有“神奇”的魔力，让人着迷。只有了解萌少女的“萌”元素才能绘制出惹人喜爱的超萌美少女。本章就来讲解萌少女的绘制方法和表现技巧。

萌少女的三大基本特征

漂亮的发型（配有精致的发饰）、丰富多变的表情和可爱的动态，是萌少女的三大基本特征。

漂亮的发型、精致的发饰

俏皮的短发配上大大的蝴蝶结式的发饰，可爱、迷人。

长卷发高贵、典雅，同时展现出萌少女如“洋娃娃”般的气质。

“猫耳朵”（各种动物的耳朵）样式的配饰，是萌少女展现迷人美丽的秘密“武器”。

斜刘海儿、长直发适合表现内敛、温柔的萌少女。

丰富的表情

大而明亮的眼睛，略带微笑看似平常的表情，悄悄地发挥着神奇的魔力，无意间让人“意乱神迷”。

眯眼打盹，略显呆笨的表情，无意间将萌少女的天真无邪表现得淋漓尽致。

稚嫩的五官加上认真、专注的神情，蕴藏着无限魅力，十分惹人喜爱。

默默不语、楚楚可怜的忧伤表情，让人心生涟漪。

睁大的双眼，明亮有神，使萌少女看上去机灵、聪慧。

活泼的动态

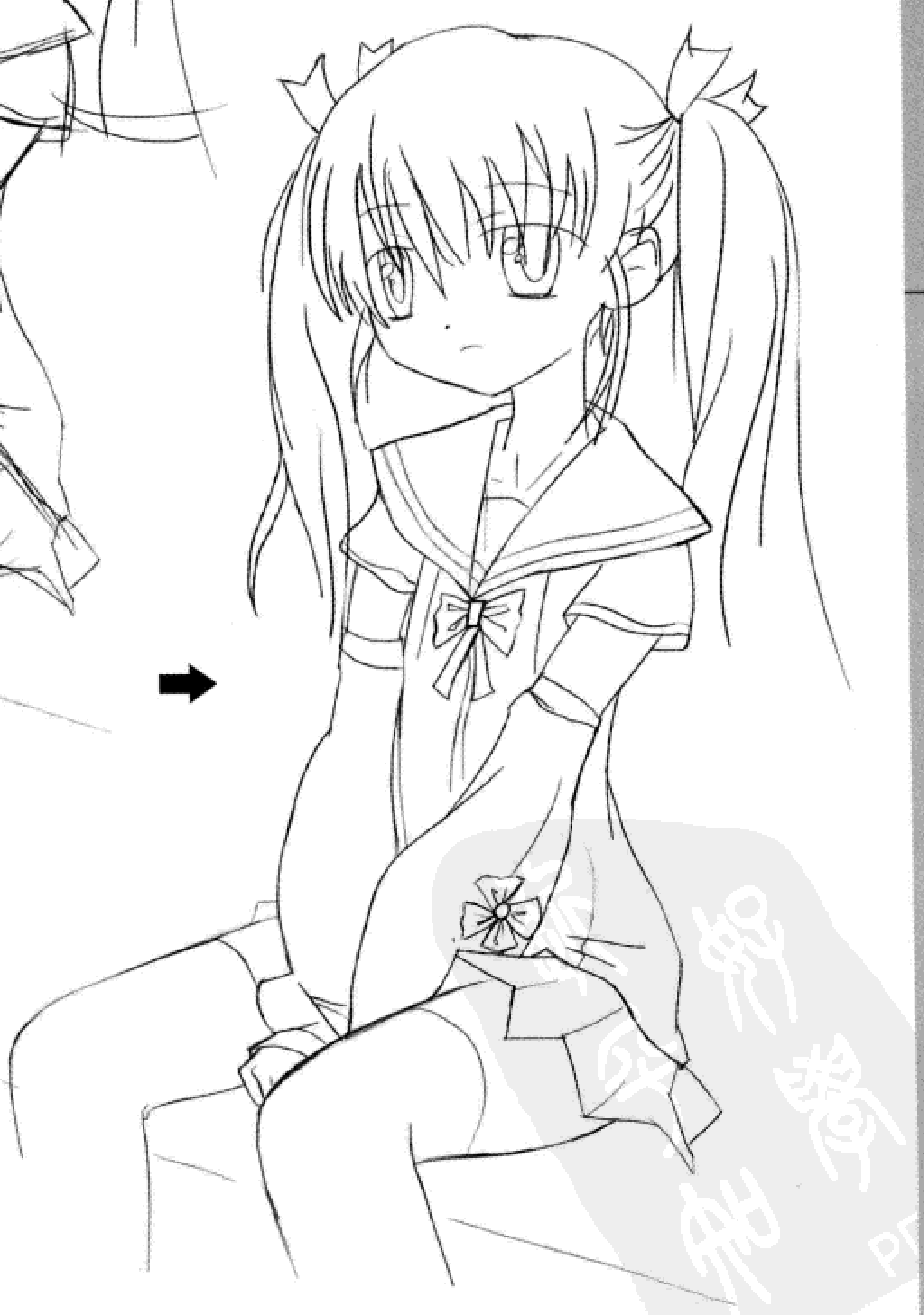
动作幅度较大，身体、四肢和关节活动明显的动态，常常用来表现萌少女活泼可爱的样子。

动作幅度较小，身体、四肢内敛的动态，常常用来表现萌少女温和、柔美、内敛的气息。

绘制萌少女的基本步骤

❶

确定萌少女的基本动态，大胆地利用简单、干练的线条勾勒出全身的轮廓（包括发型、服饰等）；并利用简单的线条勾勒脸部的轮廓和十字框架。



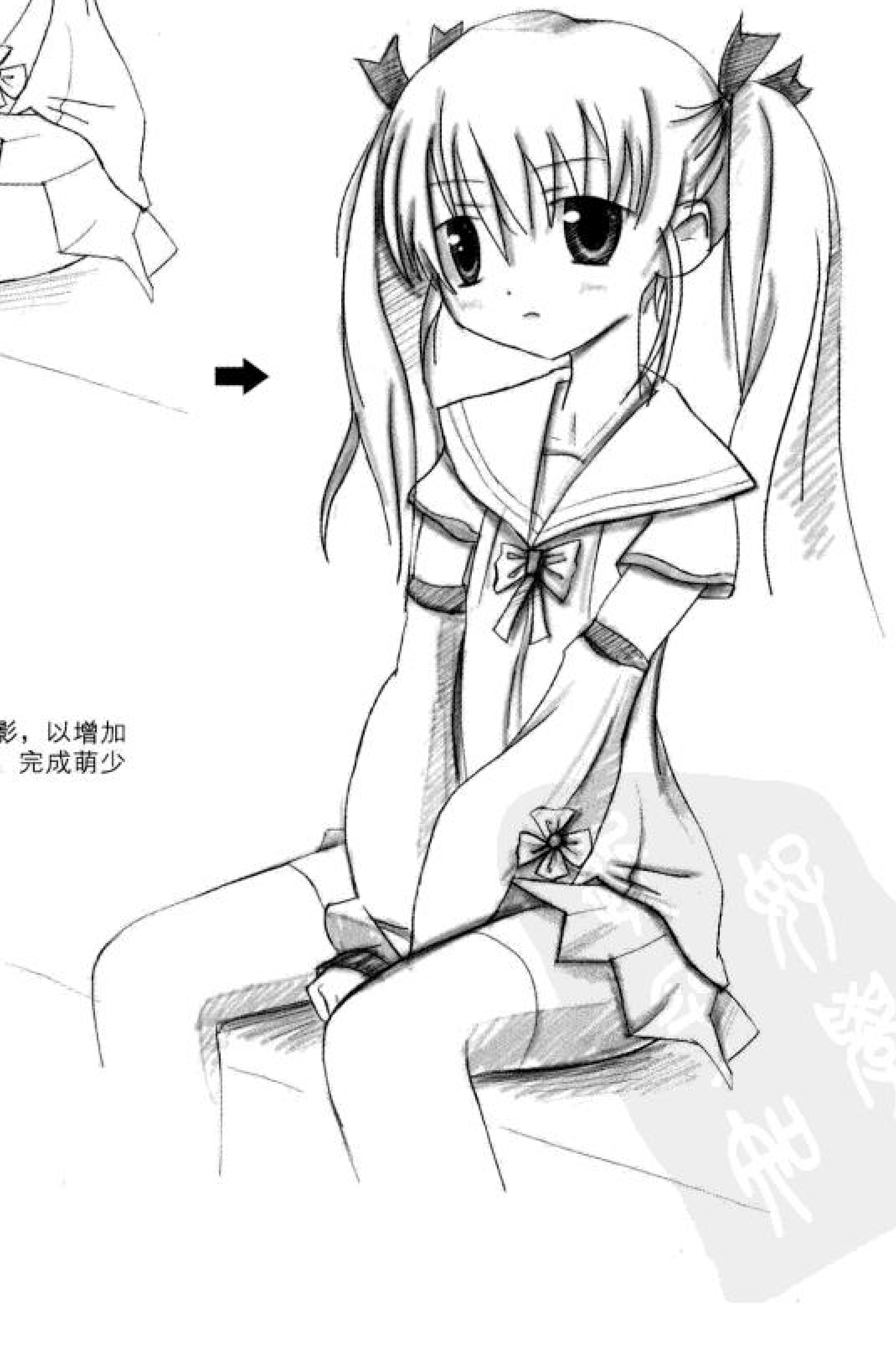
❷

在基准线草稿的基础上，用细致的线条描绘人物的造型（将美少女四肢、五官和服饰清晰化）。利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除。

注意：绘制眼睛的轮廓线时，要将眼珠和高光的轮廓清晰地描画出来。

❸

对线稿整体进行细致调整并对五官进行深入刻画。绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。



❹

利用简单的斜线条排列绘制阴影，以增加画面的层次感和立体感。完善画面，完成萌少女的绘制。

绘制超萌美少女

16岁的本田尤美是一位温柔、甜美的超萌美少女。

❶

用较细的线条将萌少女的整体造型表现出来，描绘出全身的轮廓（使头发、五官、服饰清晰化）。

绘制头部时要注意发型、头饰的描绘。

绘制跪姿时，要注意四肢动态的协调性。

双腿的位置很重要，找准两个膝盖的距离可以确定腿部的基本动态。

❷

对线稿整体进行细致调整并对五官进行深入刻画。

❸

利用简单的线条排列绘制阴影，以增加人物的层次感和立体感。

❹

局部深入刻画并整体调整，完善画面。

深入刻画细节时，要注意衣服上荷叶边褶皱的描绘。

❺

为外衣添加适当的图案，完成超萌美少女的绘制。

不规则的桃心图案增添了萌服的可爱感，使萌少女更加甜美可人。

13岁的菲菲是一位活泼、调皮的超萌美少女。

❶

用较细的线条将萌少女的整体造型表现出来，描绘出全身的轮廓（使头发、五官、服饰清晰化）。

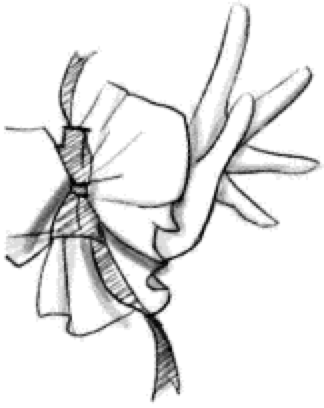
裙摆处的百褶褶皱花边比较凌乱、复杂，绘制时要注意造型感和层次感。

❷

对线稿整体进行细致调整并对五官进行深入刻画。

3

利用简单的线条排列绘制阴影，以增加人物的层次感和立体感。



4

局部深入刻画并整体调整，完善画面。

5

调整画面，为“超萌美少女”添加抽象背景，完成绘制。

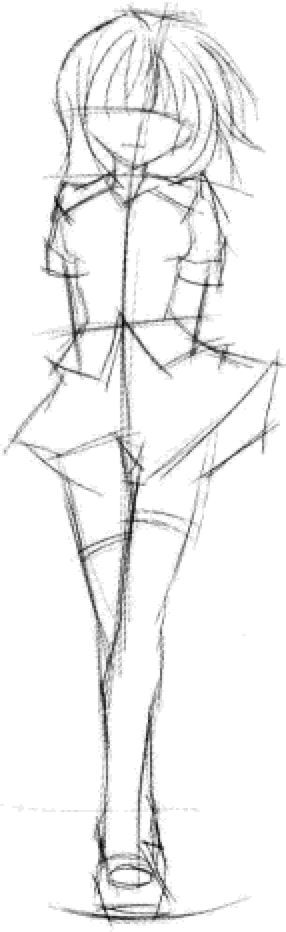
呈放射状散落的蝴蝶图案，既渲染了画面气氛，又体现出萌少女对未来童话般的梦幻憧憬。

第八章 绘制不同姿态的美少女

动作姿态是角色表现的重点。人物的性格特点和气质会透过动作表达出来，而人在运动时表现出来的力量感和节奏感都有强烈的感染力。不同的人物由于性格和脾气的不同，动作、姿态表现也就不一样。

虽然各个角色之间有年龄和性别等方面的差异，但进行走、跑、坐等动作时，基本的动态仍是一致的，只要按照角色的特点加以变化就可以使人物形象更为饱满。本章我们就来一起绘制一些不同动作、姿态的美少女造型。

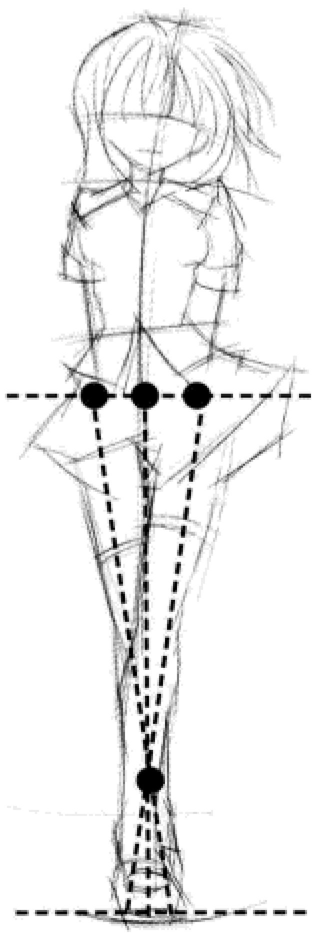
正面站姿



❶

大胆地利用直线条勾勒出全身的轮廓，确定人物站姿的基本动态。要注意把握人物的重心，保持平衡感。

美少女站姿婀娜多姿，形态万千。绘制时要注意体态、身材比例和结构等。



利用简单的线条勾勒脸部的轮廓和十字框架，决定肩膀的宽度。

❷

在基本线草稿的基础上，描绘出全身的轮廓（包括头发、服饰等），用较细的线条将人物的造型表现出来。

调整头部的动态、形状的同时把头发的轮廓勾勒、描绘出来。

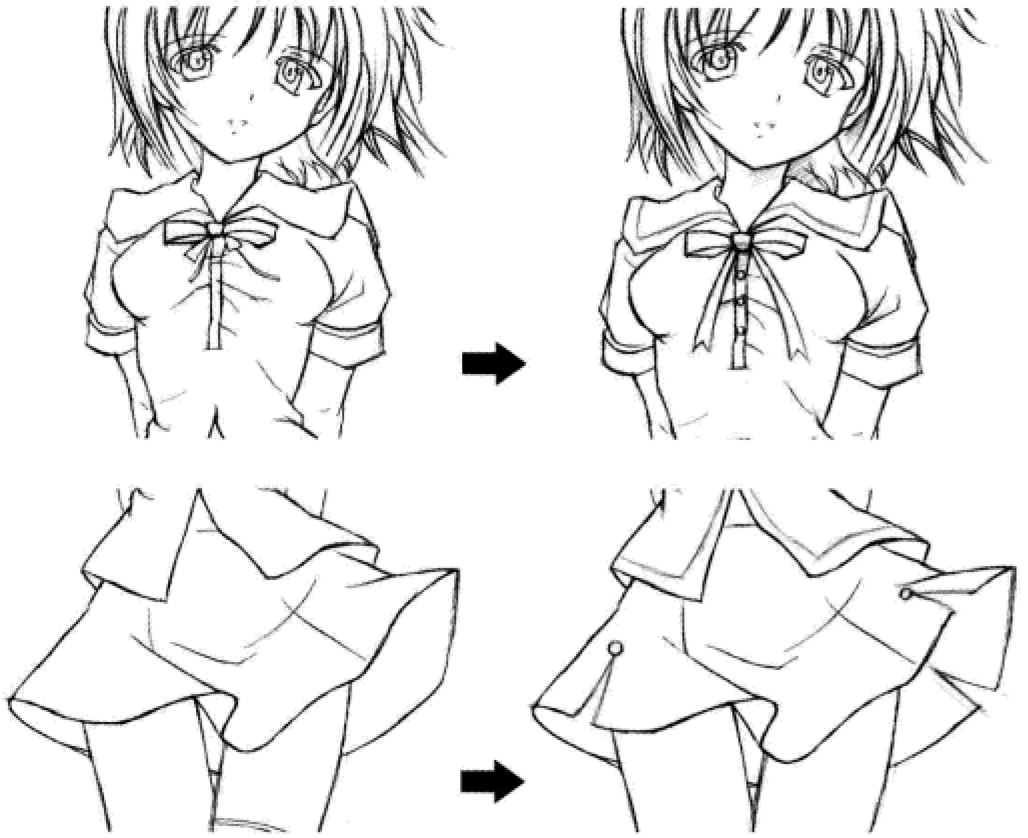
勾勒服装造型时要注意把衣服主要的款式、褶皱表现出来。

❸

利用橡皮等修改工具将形体具体化，线条细致化。调整线条，将美少女四肢、五官和服饰清晰化。描绘、整理头部线条时要注意将五官轮廓清晰化。

❹

对线稿整体进行细致调整并进行细节的刻画。从头部开始逐次往下进行详细的绘制。饰品的样式、服装的款式、衣纹褶皱的走向等细节都要表达清楚。绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。



进行细节的刻画时，对服饰要进行详细的设计，这时要特别注意小细节的处理，它可以影响美少女整体的感觉。

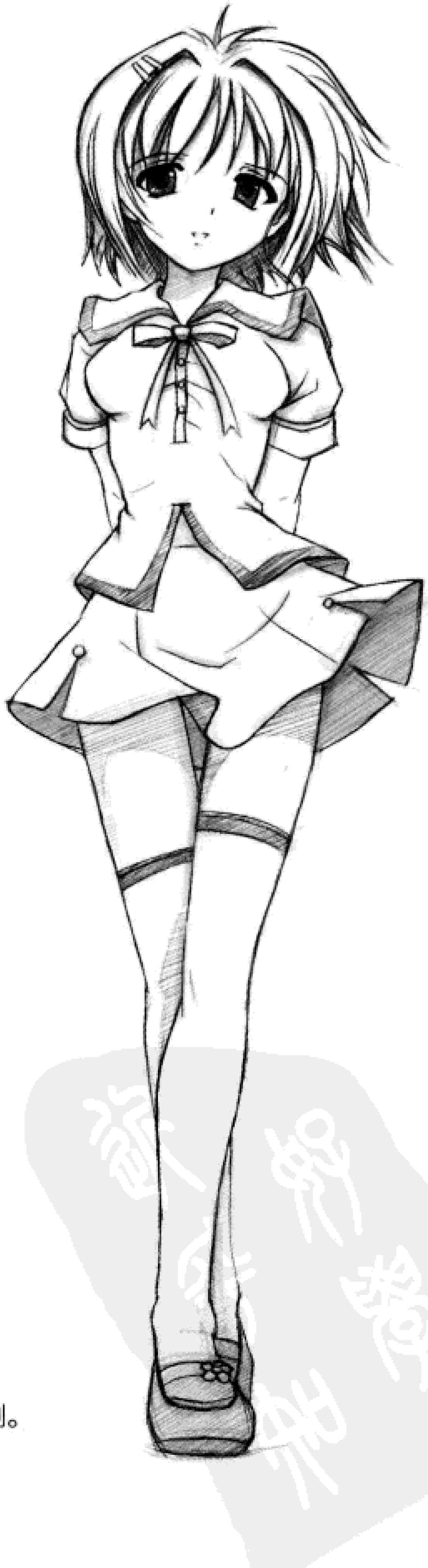
5

利用简单的斜线条排列绘制阴影，增加人物的层次感和立体感。

要注意线条不要太拘谨，要灵活干练。

用线条排列组合出黑眼珠颜色的深浅度。

排列线条时要注意画面整体的均衡感，线条要有适当的强弱对比。

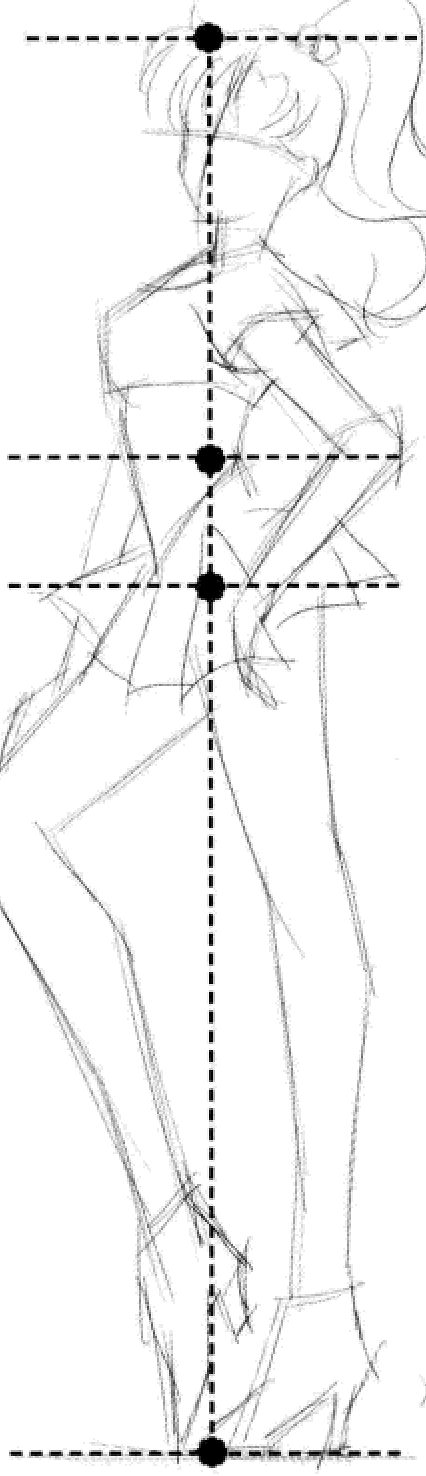


6

用橡皮等修改工具，点涂绘制出眼睛的高光。整体调整，完成美少女站姿的绘制。

PDG

侧面站姿



绘制侧面站姿时，为了体现美少女高挑的身材，可以适当提高腰部的距离，缩短腰部到臀部的距离，拉长腿部的线条。

❶

确定美少女站姿的基本动态，描绘出全身的轮廓（包括头发、服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓和十字框架。

侧面抬头挺胸的站姿是最能体现美少女 S 形身材曲线美的一种姿势。

❷

在基准线草稿的基础上，用细致的线条描绘人物的造型（将美少女四肢、五官和服饰清晰化）。利用橡皮等修改工具将形体具体化，线条细致化。

❸

对线稿整体进行细致调整并进行头部五官细节的刻画。绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。

眼睛是五官刻画的重点。原本黑色的瞳孔反白是绘制眼睛的一种特殊画法。这类型眼睛，黑眼珠的轮廓较粗重，没有瞳孔，且有大范围的高光。黑白分明的大眼睛体现出美少女灵敏、机灵的特质。

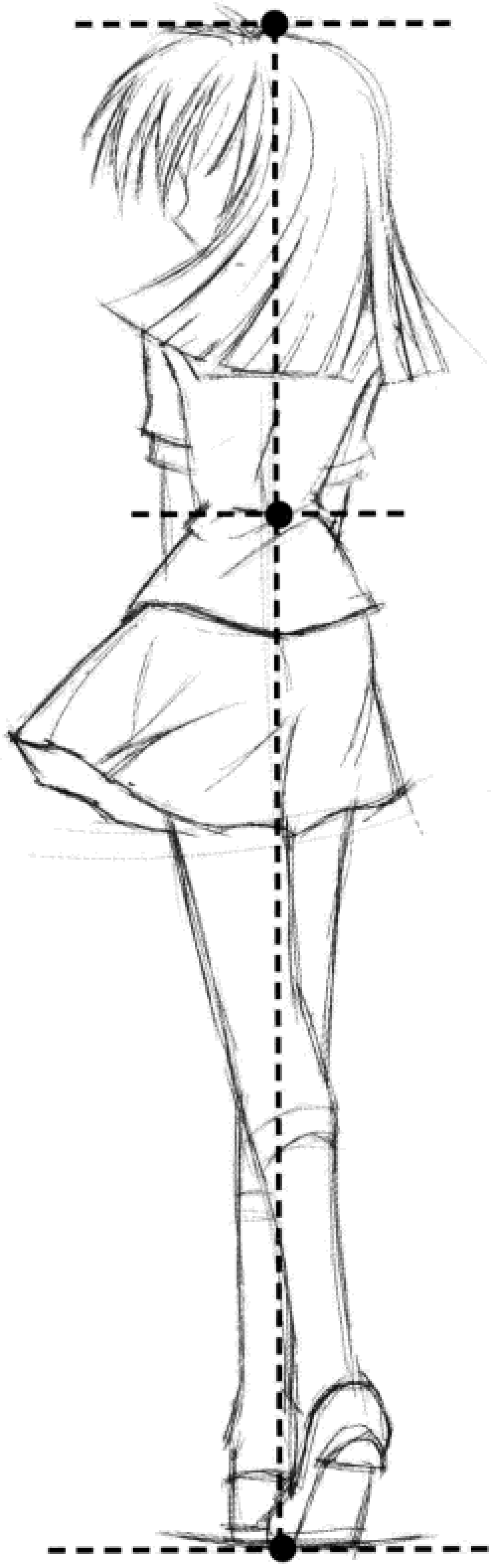
❹

利用简单的斜线条排列绘制阴影，增加人物的层次感和立体感。

❺

局部深入刻画并整体调整，完善画面，完成美少女侧面站姿的绘制。

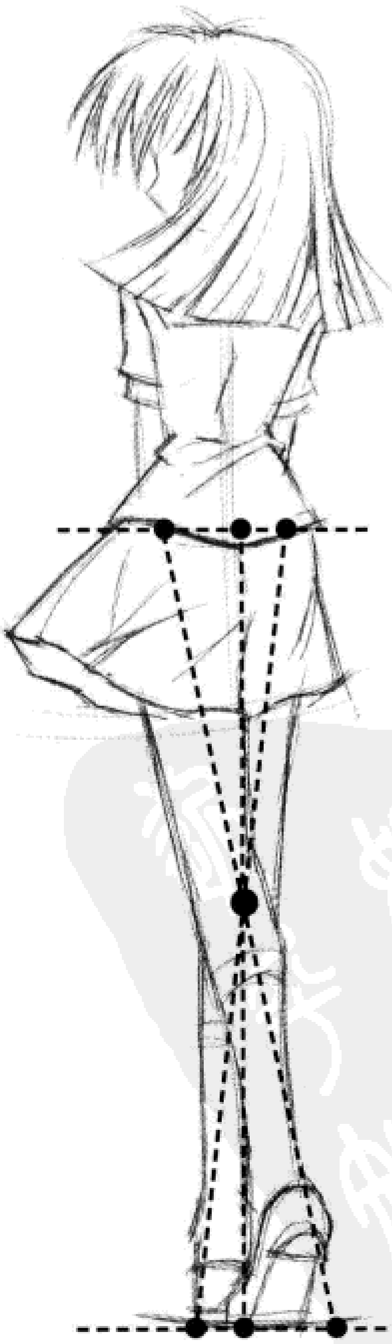
背面站姿



❶

确定美少女背面站姿的基本动态，描绘出全身的轮廓（包括头发、服饰等）。要注意把握人物的重心，保持平衡感。身体直立时，中心线呈直线型。

向右转动的头部，放在身体前面的双臂，前后分开的双腿，踮起脚尖的左脚，表明了美少女站姿的具体动态。



背面站姿要注意体态、身材比例等要素。尤其是腿部的动态，它支撑着整个人物的稳定性。

双脚前后分开，双脚微微交叉的动态，绘制时要注意双腿的比例关系，膝盖的位置。脚的方向要和双腿的动态协调。

踮起脚尖的左腿由于肌肉的运动导致小腿内侧隆起。绘制时要注意小腿内侧轮廓弧度的控制。

2

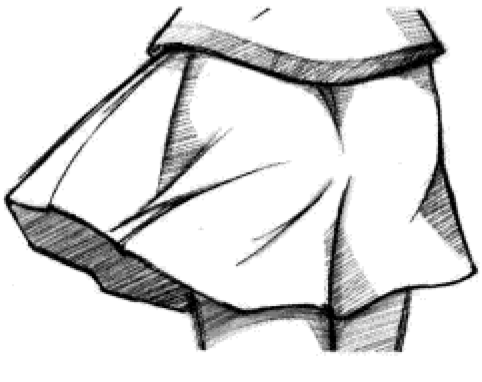
用细致的线条描绘人物的造型。利用橡皮等修改工具将形体具体化，线条细致化。将美少女四肢、五官和服饰清晰化。

背面腰部衣服的褶皱是重点刻画细节，能表明美少女上半身的站姿动态。

褶皱的走向随着人物的动作的变化而变化。绘制裙子的褶皱时，要注意褶皱的方向和变化，表现出被风吹过造成的贴附感。

3

绘制阴影，增加人物的层次感和立体感。整体调整，完成美少女走姿的绘制。



随风飘逸的长发，摆动的裙摆，凝望远方的表情，表现出美少女优雅的气质。

抱腿坐姿

❶

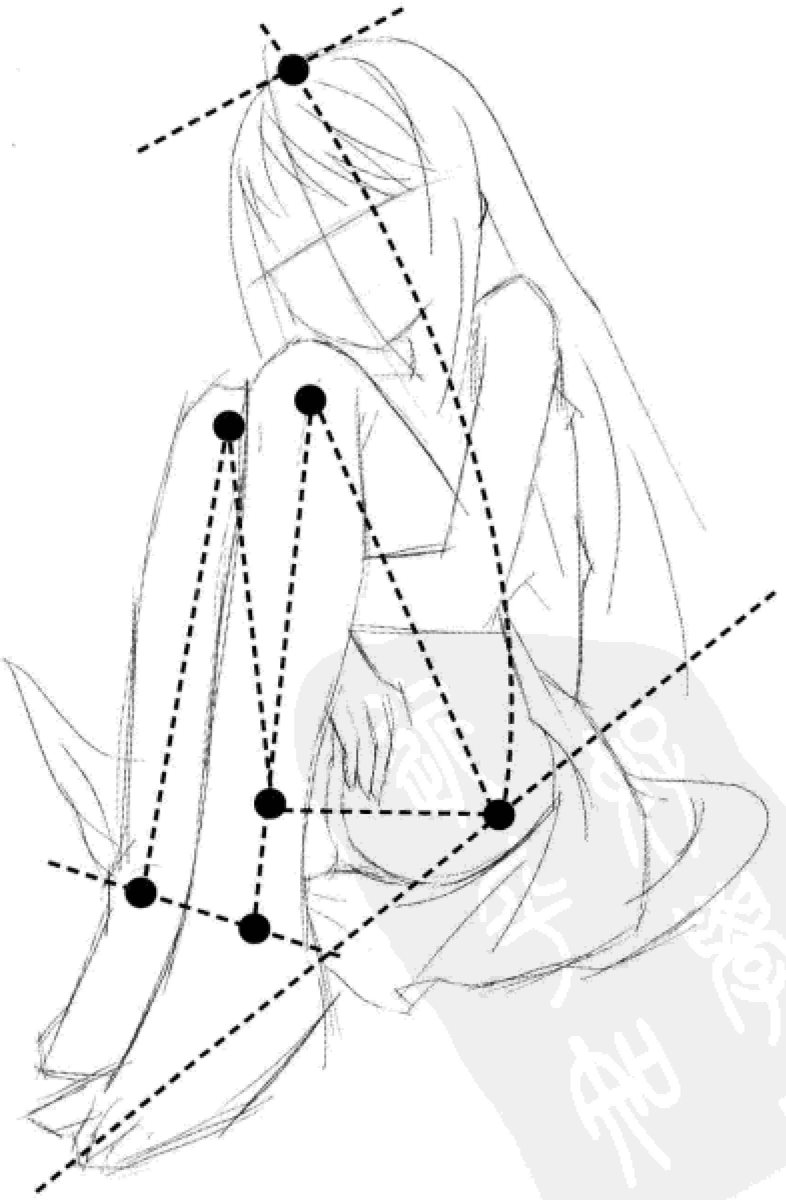
确定美少女坐姿的基本动态，描绘出全身的轮廓（包括头发、服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓和十字框架。

绘制坐姿时，双臂的动态是表现的重点之一。它可以活跃画面的整体气氛，赋予人物生动感。

搂抱大腿的双臂，决定了美少女坐姿整体动态。

绘制坐姿时要注意腿部与身体的透视关系，特别要将大腿根部关节和膝部关节的动态绘制清晰。

仰视的视角，突出了美少女腿部的动态，放大了小腿和双脚的比例。绘制时注意双脚的距离和动态。



❷

细致描绘人物的姿态。利用橡皮等修改工具将形体具体化，线条精致化。将美少女四肢、五官和服饰清晰化。

由于特殊的视角，此处放大并突出了双脚的动态。所以在绘制时要注意将脚趾的动态描绘清晰。

❸

对线稿整体进行细致调整并进行头部五官细节的刻画。绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。

眼睛是五官刻画的重点。清晰勾画轮廓线，用线条排列组合出眼珠颜色的深浅度。明确眼睑、黑白眼珠、瞳孔和高光的位置。

❹

绘制阴影，增加人物的层次感和立体感。整体调整，完成美少女坐姿的绘制。

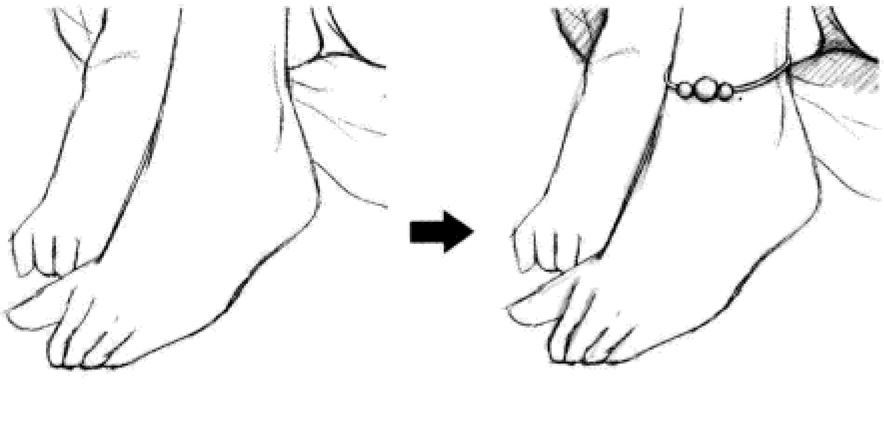
阴影的绘制要注意画面整体的均衡感，排列的线条要有轻重、粗细的对比。

坐姿有时比站姿更能体现人物角色的特点与心情。

忧郁的表情，将身体蜷在一起，手臂搂抱住双腿的动态，加上特殊的视角，充分表达了美少女孤独、悲伤的情绪。

裙子的褶皱增加了画面层次感是刻画的重点之一。褶皱的走向要符合整体动态。

柔软材质的裙子的褶皱丰富，线条松弛、流畅并舒展自然。



适当地添加一些小饰品，可以丰富画面的内容，增加情趣感。

盘腿坐姿

❶

确定美少女坐姿的基本动态，确定肩部的宽度和四肢的位置。

用松弛的线条描绘出全身的轮廓（包括头发、服饰等）并利用简单的线条勾勒脸部的轮廓和十字框架。

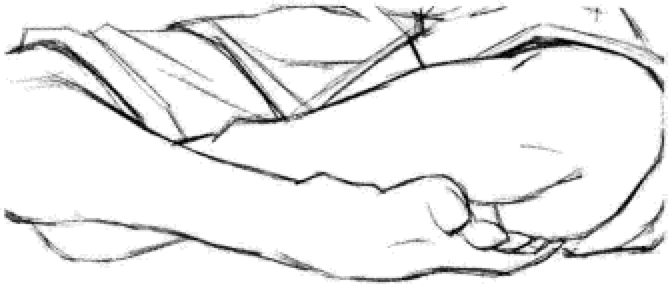
盘起双腿的坐姿是一个较难绘制的姿势。双腿相互盘起时，透视、结构关系比较复杂。绘制时要特别注意双脚的位置关系。

双臂的动态是表现的重点之一。它可以活跃画面的整体气氛，赋予人物生动感。单臂撑地的动作使上半身往后微微倾斜。绘制时要注意整个身体的平衡感和动态的真实感。

绘制时特别要注意两个肩膀的距离，它决定了双臂和上半身的整体动态方向。

❷

细致地描绘人物的姿态。利用橡皮等修改工具将形体具体化，精致化。将美少女四肢、五官和服饰清晰化，完善线稿。

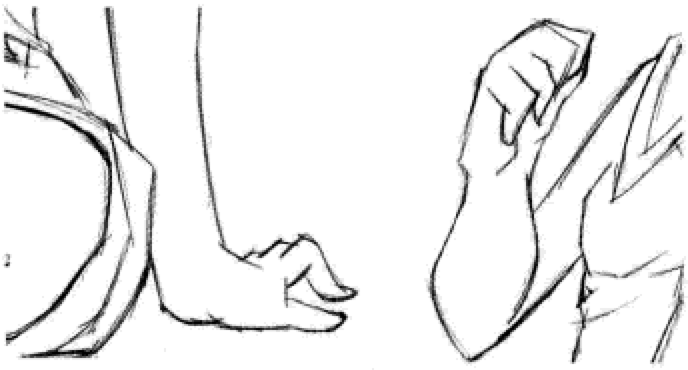


要表现双腿相互盘起动态的真实感，反转的脚背一定要表现清楚。

❸

对线稿整体进行细致调整并进行头部五官细节的刻画。

眼睛是五官中刻画的重点，绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。



手部的绘制是不可忽略的重要的一步，特别是对支撑地的那只手绘制时要注意手掌的整体方向、手腕的转折感和手指的姿态。

❹

利用简单的斜线条排列绘制阴影，增加人物的层次感和立体感。

❺

局部深入刻画并整体调整，完善画面，完成美少女盘腿坐姿的绘制。

深入刻画细节时，要注意由于坐姿所产生的挤压拉伸型褶皱的处理。

走姿

❶

勾勒全身的轮廓，确定美少女走姿的基本动态（运用走姿表现感情，通过对姿态动作的描绘，表现出场景的氛围）。

在绘画正侧面的走姿时，要注意手臂与腿的协调性。

生气时走姿的特点：身体前倾，头部探出，双臂弯曲，双手握拳。

人走路时左右两脚交替向前，双臂同时前后摆动，但双臂的方向与脚正相反。脚步迈出时，身体的高度就降低，当一只脚着地而另一只脚向前移至两腿相交时，身体的高度就升高，整个身体呈波浪型运动。

绘制步行的动态实际上是截取了人物走动中的一个瞬间，所以一定要掌握好动作的平衡感。

PDG

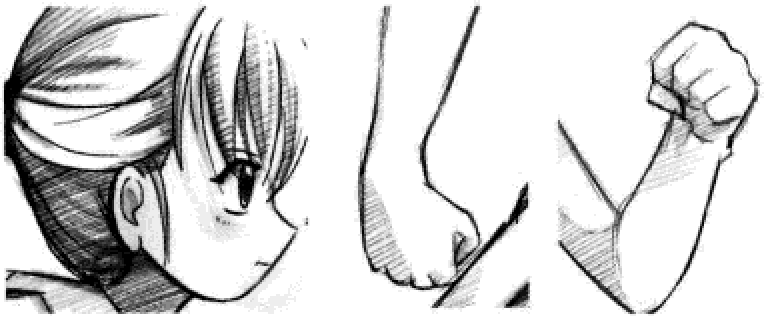
❷

用较细的线条描绘人物的造型。利用橡皮等修改工具将形体具体化，线条细致化。将美少女四肢、五官和服饰清晰化。

绘制服装时要注意衣服褶皱的动态变化。

褶皱的走向随着人物的动作的变化而变化，动作越大，弯曲度越高，皱褶就越多，变化也就越丰富。随着身体弯曲、伸展，服装会随着动态形成相应的挤压、拉伸的衣纹褶皱。

怒气冲冲的表情，紧握的双拳，有力的步伐，充分表现出了人物生气的情绪。



❸

绘制阴影，增加人物的层次感和立体感。整体调整，完成美少女走姿的绘制。

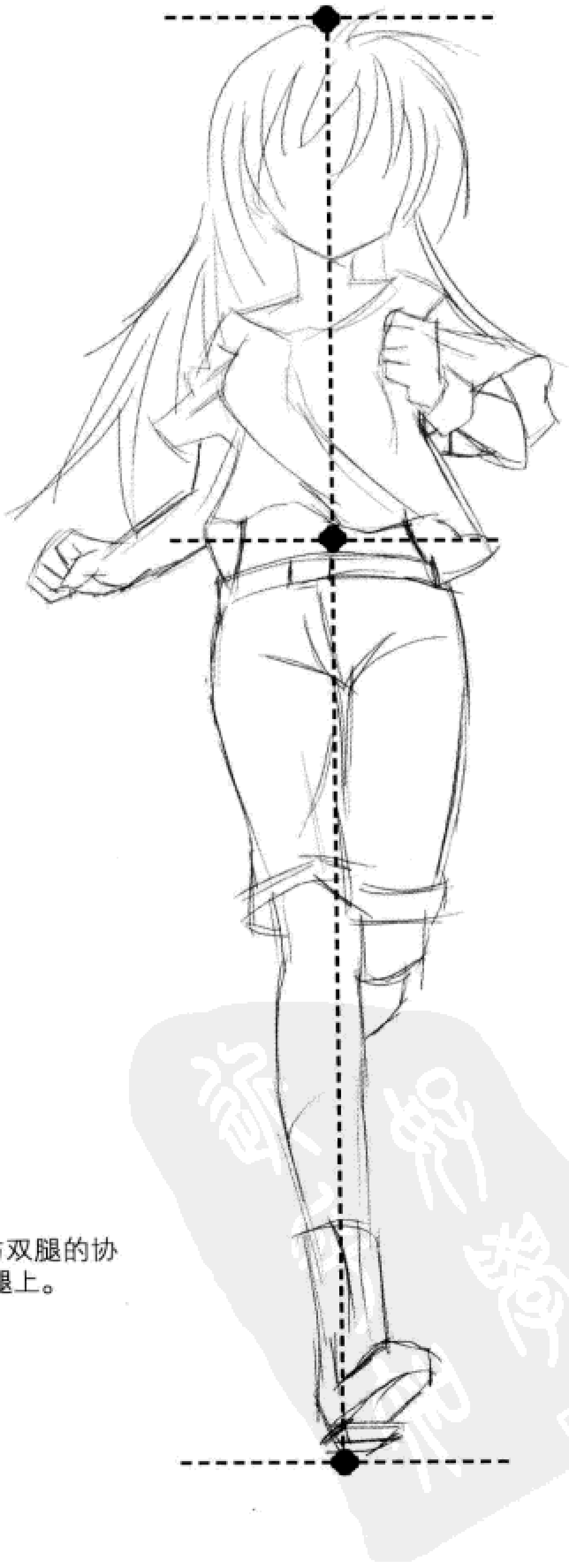
跑姿

❶

确定美少女跑姿的基本动态，描绘出全身的轮廓（包括头发、服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

人跑动时身体双臂向上提起，双手自然握拳，双脚跨步较大。左右两脚交替向前，双臂同时前后摆动，双臂的方向与脚动作相反。

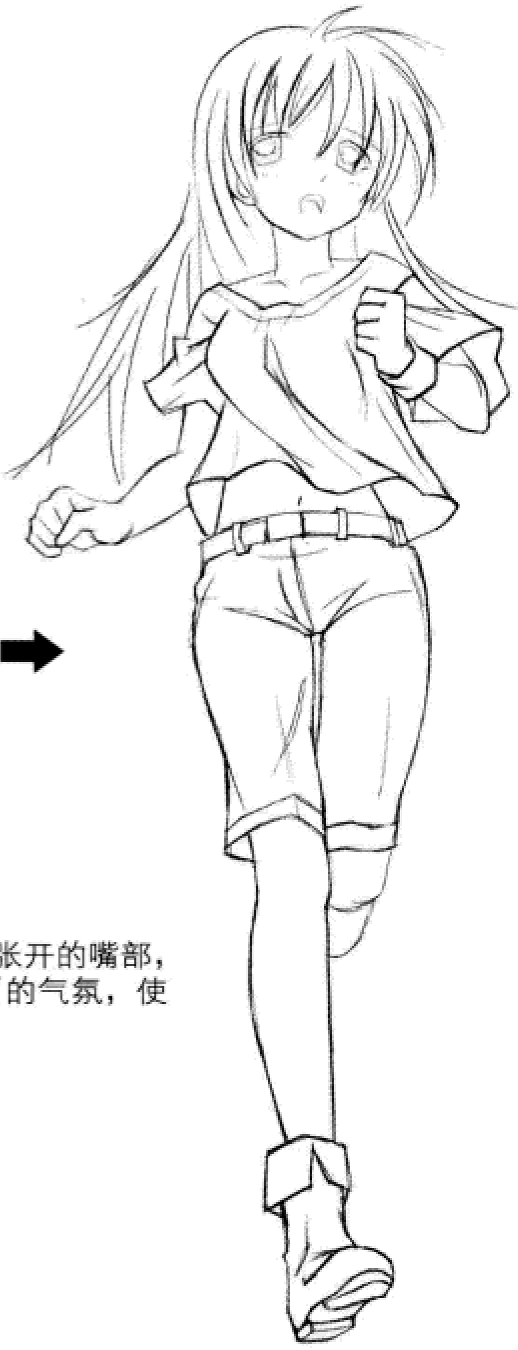
跑步时，双脚几乎没有同时落地的过程。双臂的摆动也因跑动速度的不同而变化，身体高低起伏呈较大幅度的波浪形。



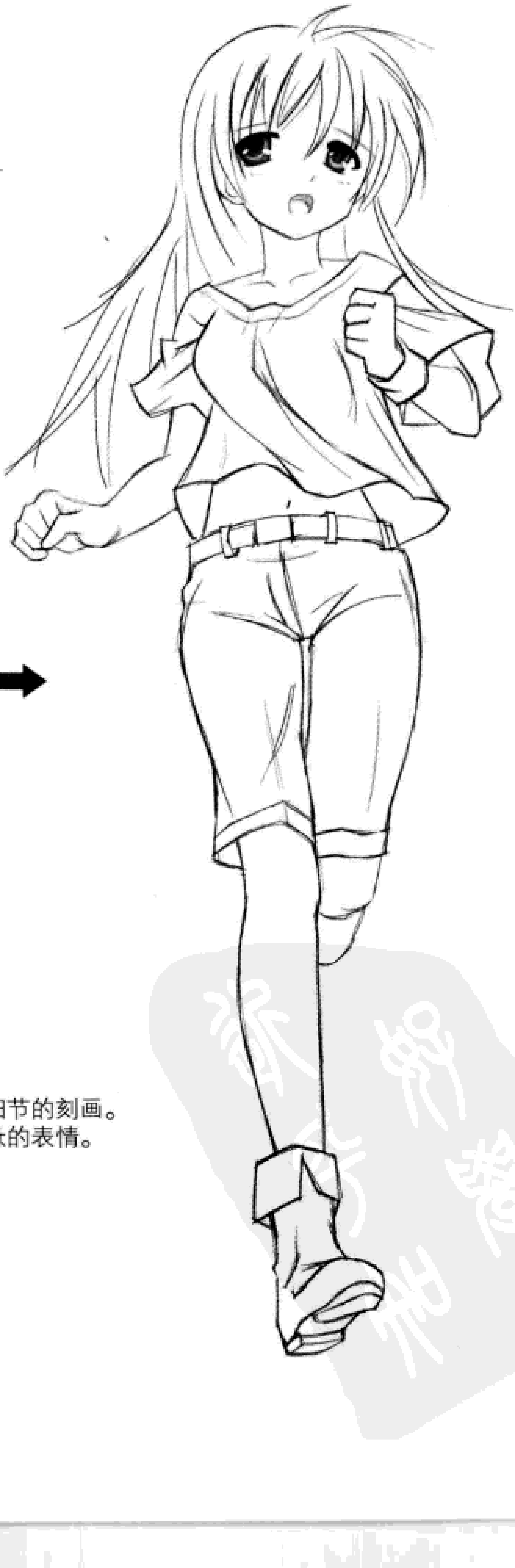
跑姿的动态中，正面的跑姿是最难表现的。绘制时要注意双臂与双腿的协调性，一定要掌握好动作的平衡感。将人物的重心偏重于着地的那条腿上。

❷

细致地描绘美少女跑动的姿态。利用橡皮等修改工具将形体具体化、精致化。将四肢动作、五官、头发和服饰清晰化。



焦急、慌张的眼神，张开的嘴部，有力的步伐，渲染了画面的气氛，使跑姿更加生动、逼真。

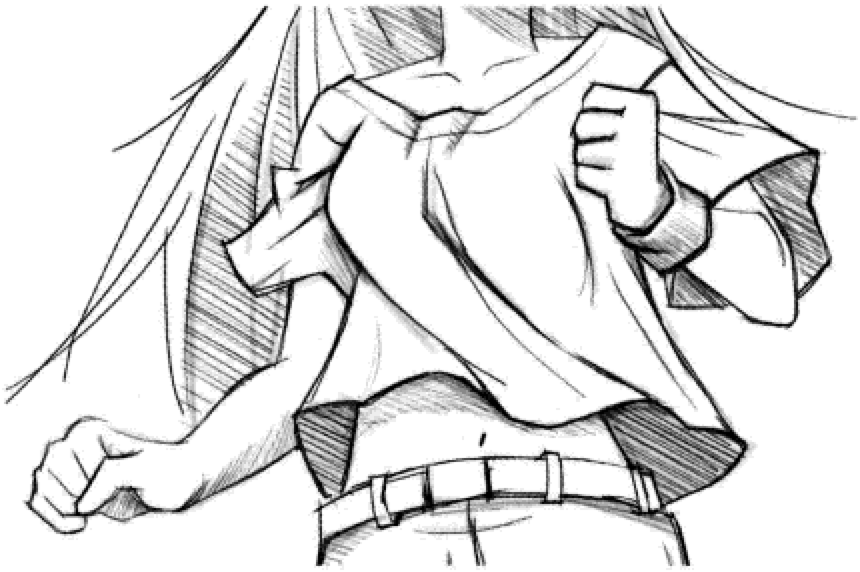


❸

对线稿整体进行细致调整并进行头部五官细节的刻画。通过对五官的刻画，表现出人物紧张且略带疲惫的表情。绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。

❹

绘制阴影（要注意线条的粗细和轻重的变化），增加人物的层次感和立体感。整体调整，完成美少女跑姿的绘制。



绘制跑步一瞬间的姿态，要抓住跑的特征。如通过头发的上飘和衣服间空气的流动、臂部和屈腿的动作力度来表现。

绘制跑姿的动态实际上是截取了人物跑步中的一个瞬间，是动态中一个特定的静止画面。无论绘制哪个角度的跑姿一定要注意四肢的协调性，以及将重心放在着地的那条腿上。

跪姿（单腿着地）

❶

确定美少女坐姿的基本动态，确定肩部的宽度，四肢的距离。

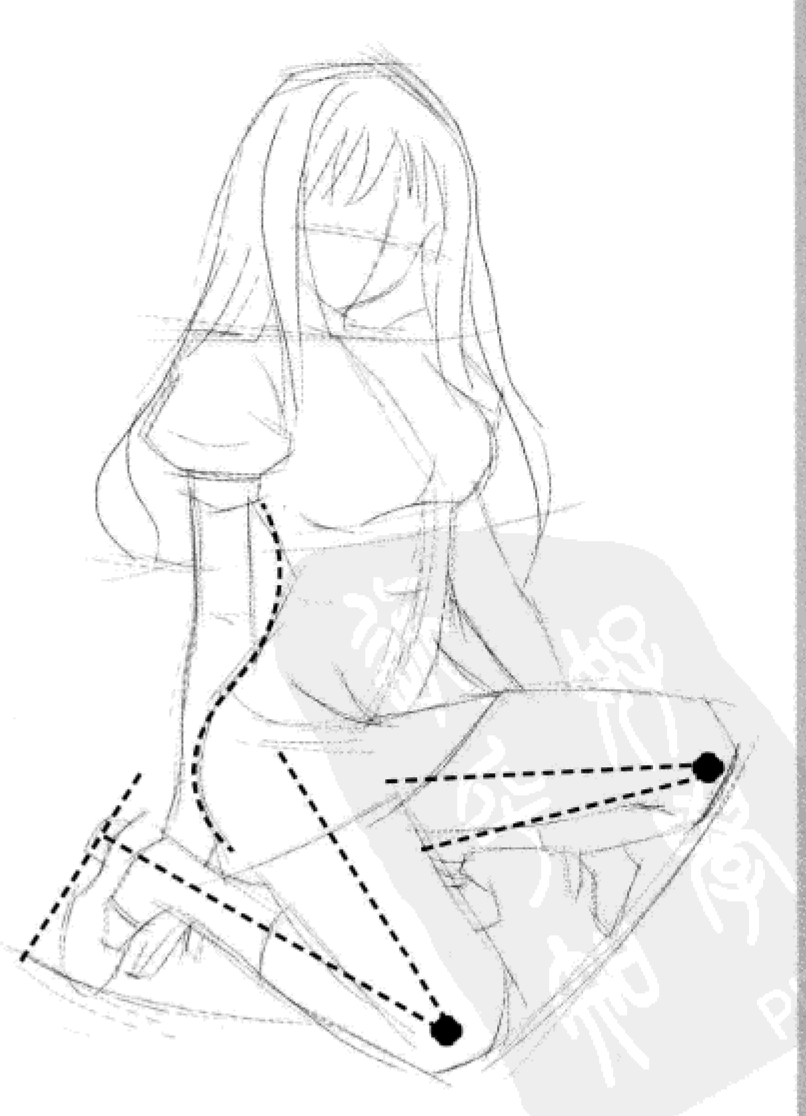
用松弛的线条描绘出全身的轮廓（包括头发、服饰等）并利用简单的线条勾勒脸部的轮廓和十字框架。

绘制单腿着地的跪姿时要注意身体与双腿的协调性，把握好动作的平衡感。

人物上半身的动态大多是通过肩膀的变化而变化的，确定两个肩膀的距离，可以确定上半身的基本姿态。

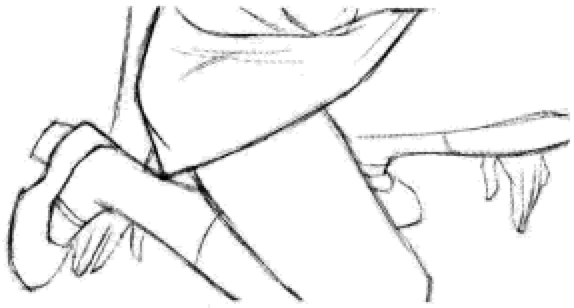
侧姿是最能体现美少女S形身材曲线美的一种姿势。

绘制跪姿时，双腿的距离很重要，找准两个膝盖的距离可以确定腿部的基本动态。



❷

在基本线草稿的基础上，描绘出全身的轮廓（使头发、五官、服饰清晰化），用较细的线条将人物的造型感觉表现出来，并利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。



很好地处理双手和双脚的位置，可以使人物姿态显得更加生动自然。

❸

对线稿整体进行细致调整并进行头部五官细节的刻画。

4

利用简单的斜线条排列绘制阴影，增加人物的层次感和立体感。

5

局部深入刻画并整体调整，完善画面，完成美少女跪姿的绘制。

深入刻画细节时，要注意把握整体色调的均衡感。

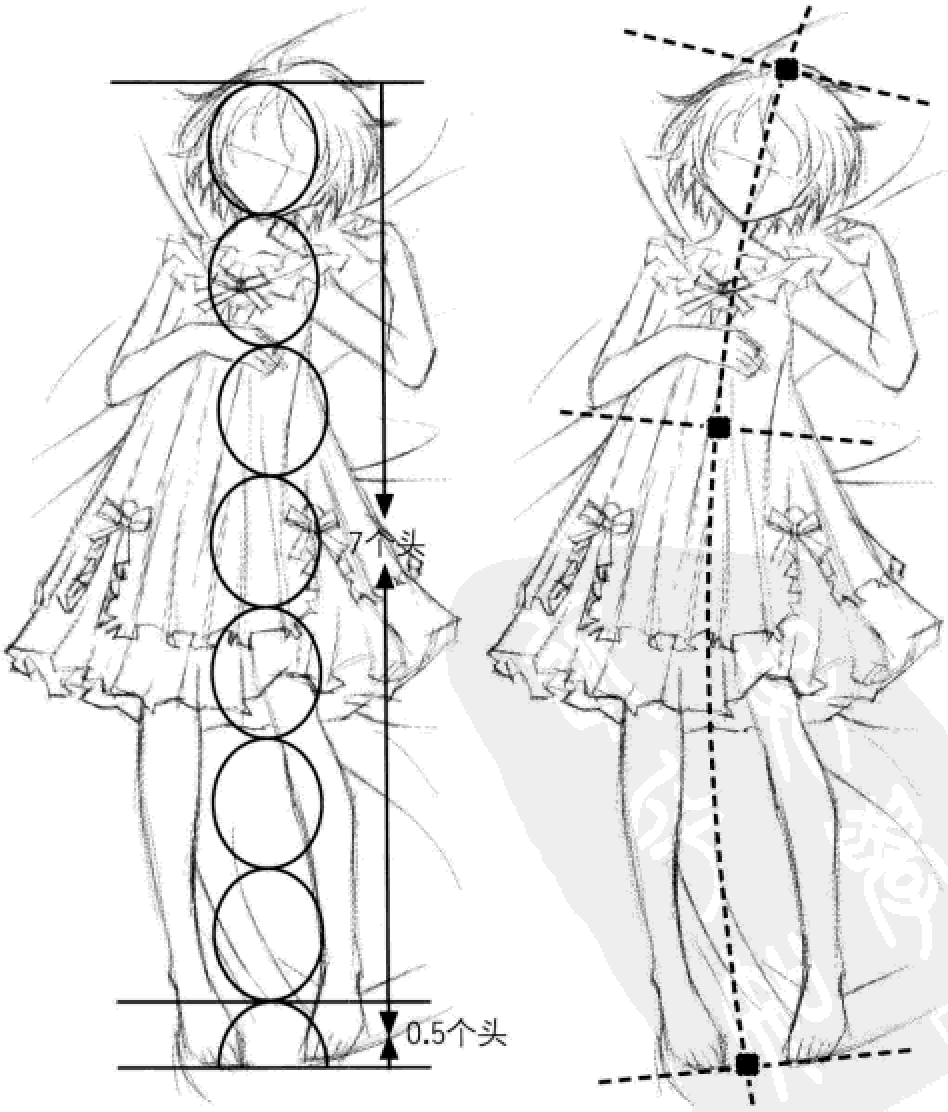
躺姿

❶

确定美少女躺姿的基本动态，描绘出全身的轮廓（包括头发、服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

绘制躺姿时，适当地添加床单等背景物，可以丰富画面的内容，衬托人物动作的真实性。

躺姿是一种比较难画的姿势，需要创作者有很强的造型能力。俯视的视角，视野比较宽广，人物有种膨胀感。



绘制躺姿，不要因为特殊的视角而忽略了美少女的头身比例以及身体的平衡感和肢体动作的协调性。

❷

细致地描绘美少女的姿态，利用橡皮等修改工具将形体具体化，精致化。将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。

绘制躺姿时要注意头发的蓬松感，营造一种发丝被挤压后，凌乱无序的真实感。

俏皮的短发、稚嫩的五官、可爱的睡衣、慵懒的动态，尽显美少女天真、可爱的个性。

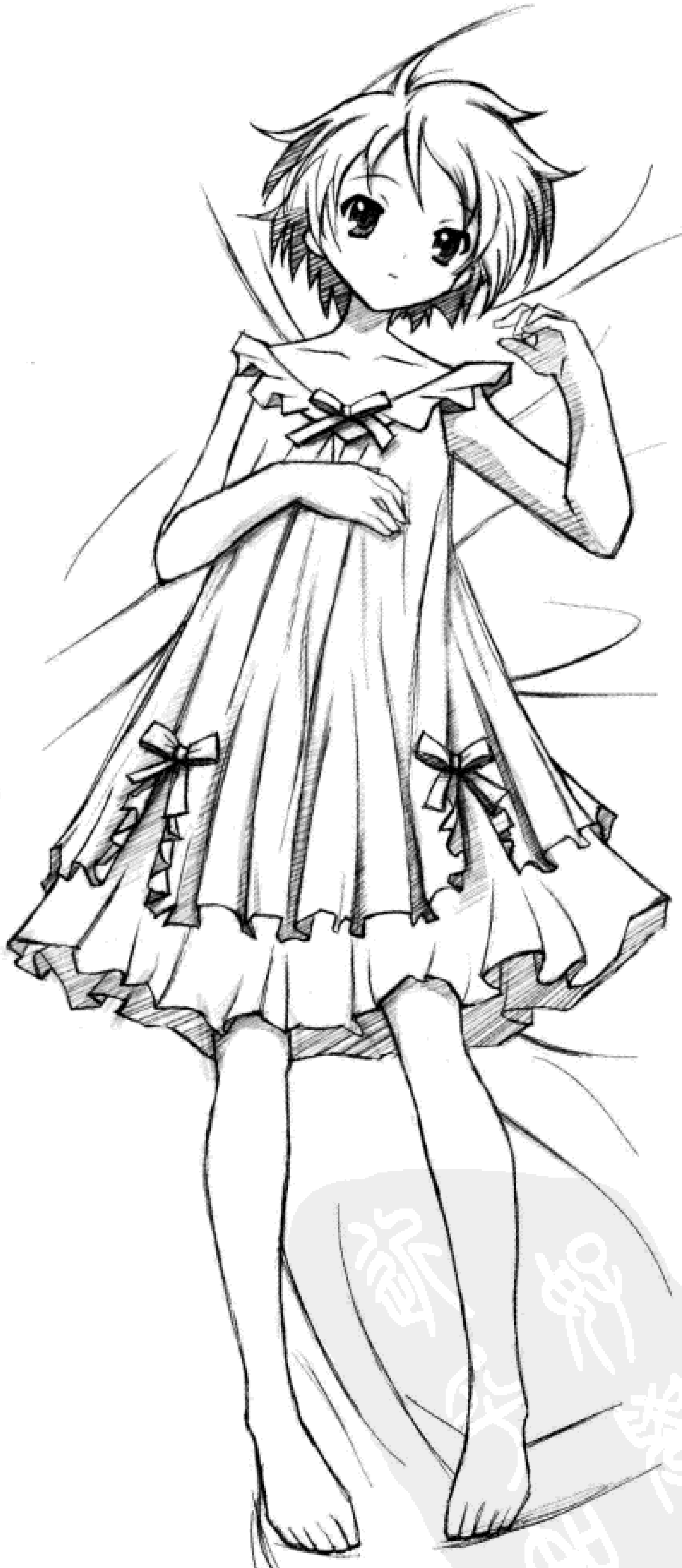
❸

对线稿整体进行细致调整并进行头部五官细节的刻画。

绘制眼睛时要注意高光的位置，高光的位置可以决定眼神的方向。

❹

绘制阴影（要注意线条的粗细和轻重的变化），增加画面的层次感和立体感。整体调整，完成美少女躺姿的绘制。



睡裙领口和裙摆处的百褶褶皱花边比较凌乱、复杂，绘制时要注意造型感和层次感。

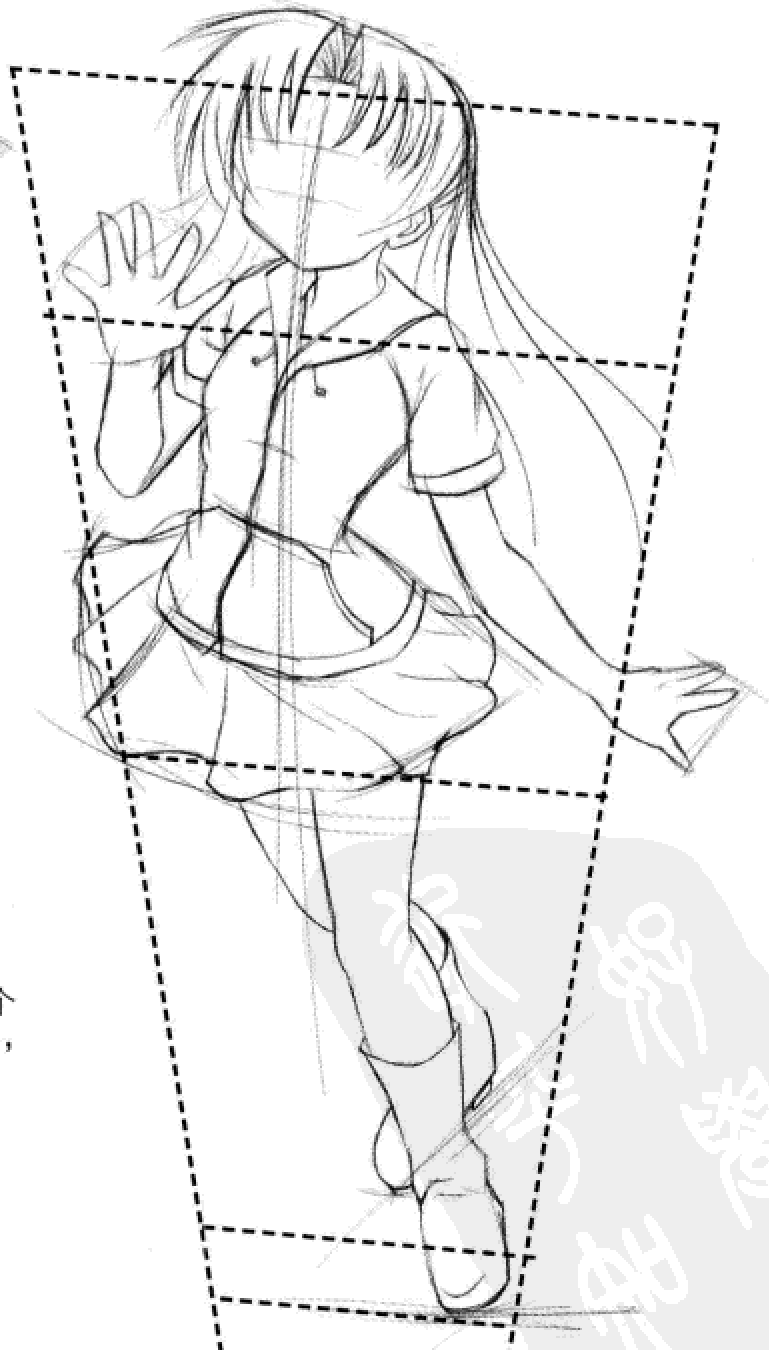
睡裙上蝴蝶结的装饰能够起到画龙点睛的作用，既突出了衣服的特色，同时体现了女孩温柔、可爱的气质。

挥手姿态

❶

确定美少女坐姿的基本动态，确定肩部的宽度，四肢的动态（特别要注意手部的动态）。

用松弛的线条描绘出全身的轮廓（包括头发、服饰等），并利用简单的线条勾勒脸部的轮廓和十字框架。



俯视视角，人物整体的透视关系发生一些变化。从这个角度看，人物的头和手比较大，越往下身体部位看起来越小，给人一种腿短身子长的感觉。

绘制时可以适当拉长上半身的比例，缩短腿部的长度。

❷

在基本线草稿的基础上，描绘出全身的轮廓（使头发、五官、服饰清晰化），用较细的线条表现人物的肢体动作。

❸

对线稿整体进行细致调整并进行头部五官细节的刻画。

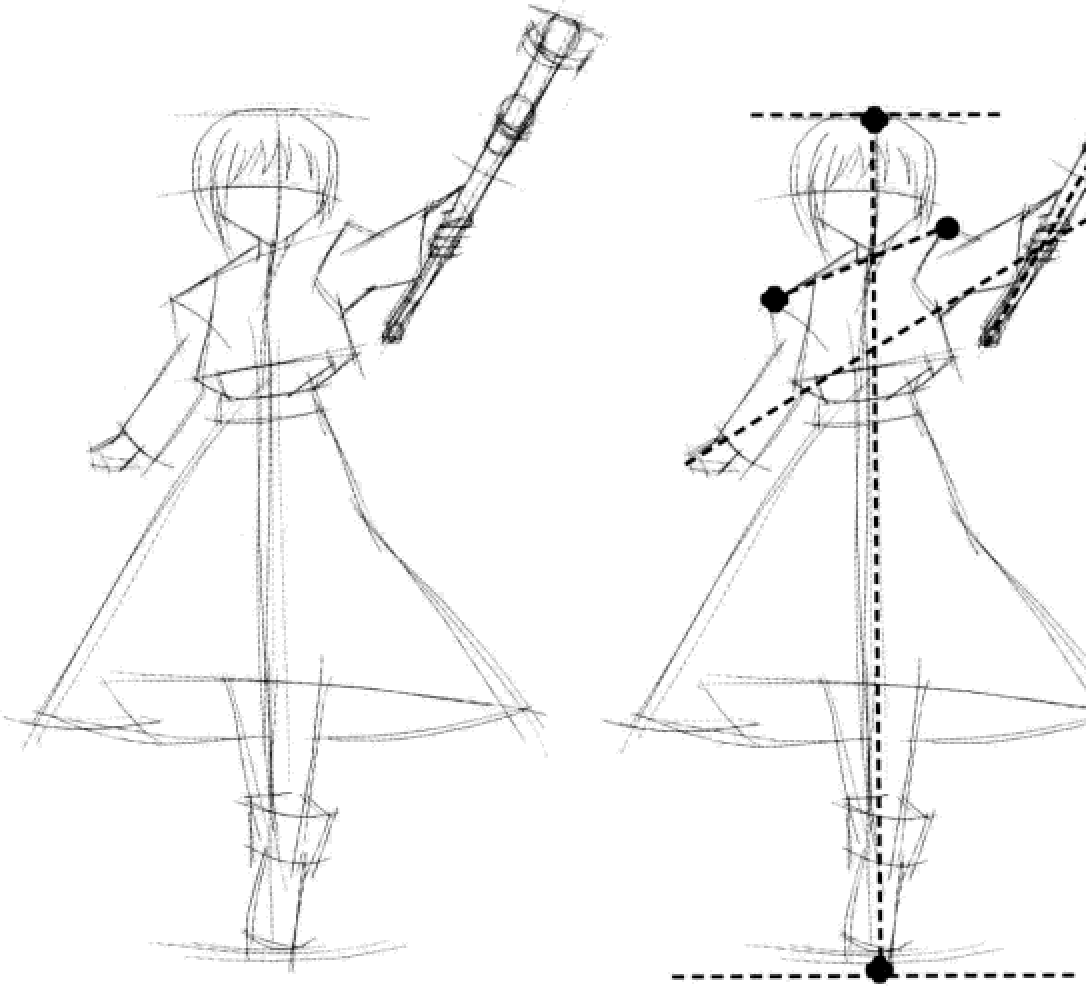
❹

利用简单的斜线条排列绘制阴影，增加人物的层次感和立体感。

❺

局部深入刻画并整体调整，完善画面，完成美少女挥手姿态的绘制。

手持法杖



❶

大胆地利用直线条勾勒出全身的轮廓，确定人物的基本动态。

高举法杖的动态会产生头重脚轻的不稳定感，绘制时要注意把握人物的重心，保持平衡感，不要把法杖画得太大。

❷

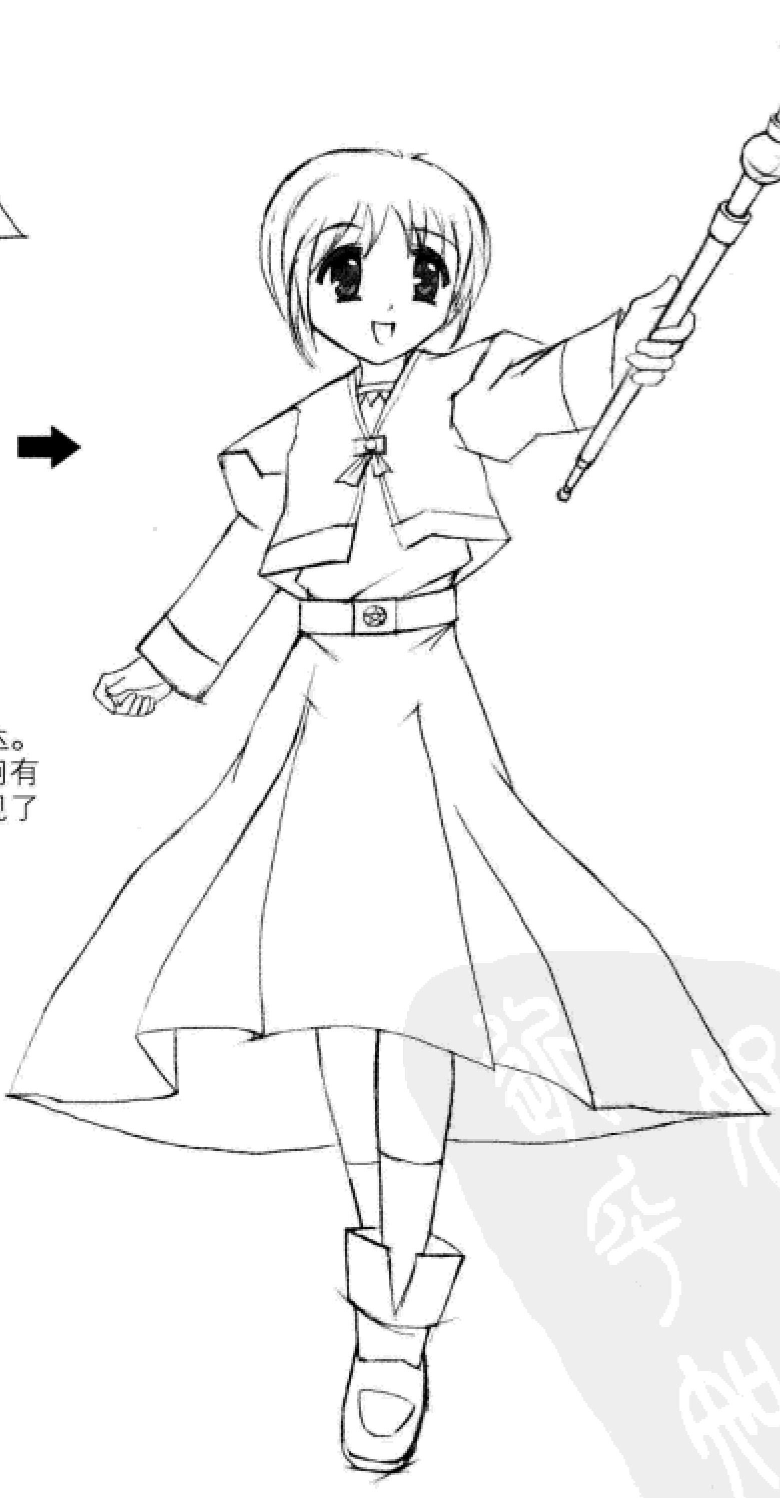
在基本线草稿的基础上，描绘出全身的轮廓(包括头发、服饰和法杖等)，用较细的线条刻画人物的轮廓造型。

❸

利用橡皮等修改工具将形体具体化，线条细致化。调整线条，将美少女四肢、五官和服饰清晰化。

描绘、整理头部线条时要注意把五官轮廓清晰化。

从头部开始逐次往下进行详细的调整描绘，法杖的样式、服装的款式、衣纹褶皱的走向等细节都要表达清楚。



❹

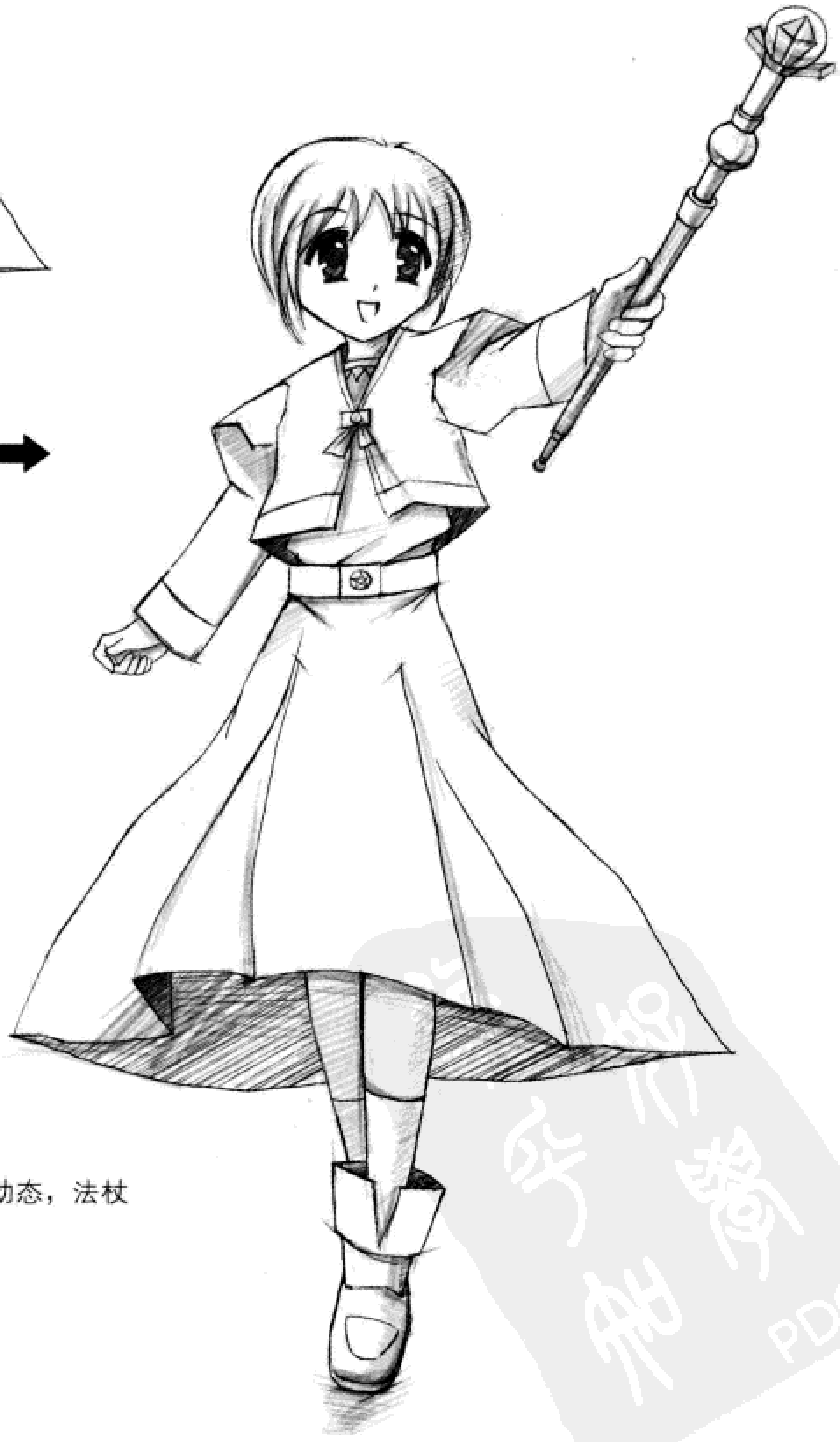
对头部五官进行深入的刻画。要注意表情的传达。刻画眼睛时要注意眼神的方向感。望着法杖的炯炯有神的双眼，既将人们的视线指引到法杖上，又体现了动态的真实感。

❺

利用简单的斜线条排列绘制阴影，增加人物的层次感和立体感。

❻

局部深入刻画并整体调整，完善画面，完成绘制。



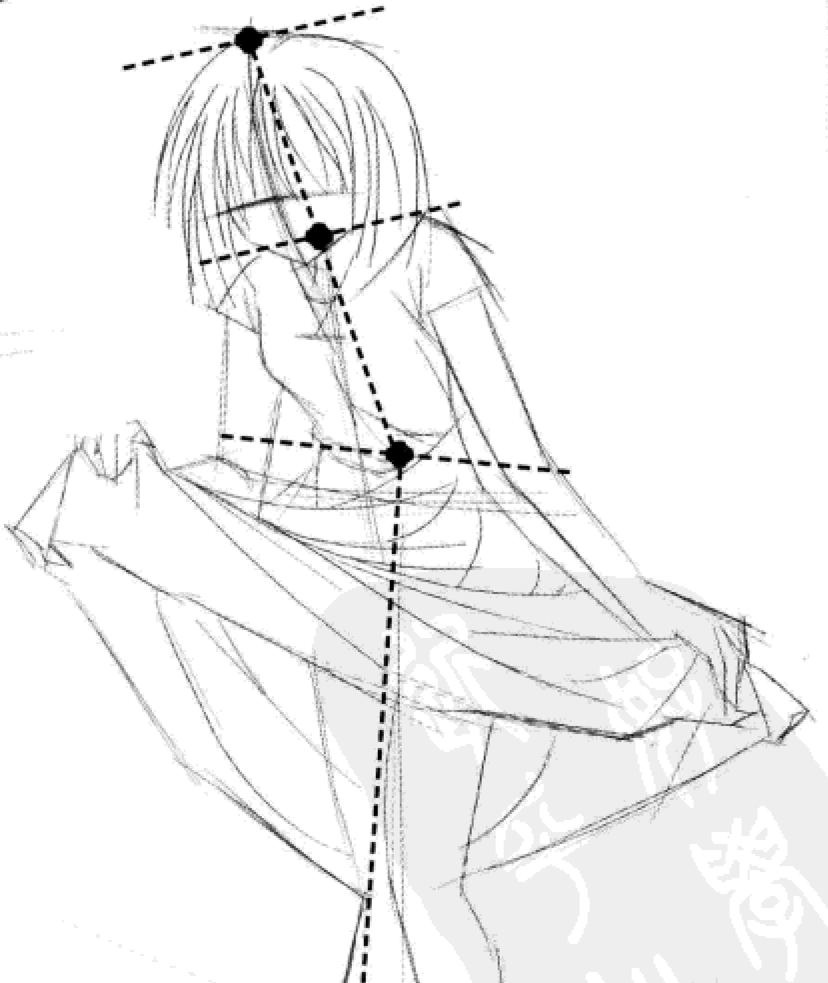
美少女手持法杖的的动态，法杖是重点刻画的一部分。

站在水中

❶

确定美少女站在水中的基本动态，描绘出全身的轮廓（包括头发、服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

在水中，美少女低下头，弯下腰，双手拎起裙摆，生动地体现了站在水中，小心翼翼怕水弄湿裙子的真实感。



站在水中的姿态，肢体的动作比较丰富，双手拎起裙摆，上半身向下倾斜，双腿微微弯曲。绘制时要注意双臂与双腿的协调性，并且掌握动作的平衡感，确定肩膀的宽度和腰部的位置，避免造成头重脚轻的感觉。

❷

在基本线草稿的基础上，描绘出全身的轮廓（使头发、五官、服饰清晰化），用较细的线条刻画人物的轮廓造型。

❸

对线稿进行细致调整并进行头部五官的刻画。

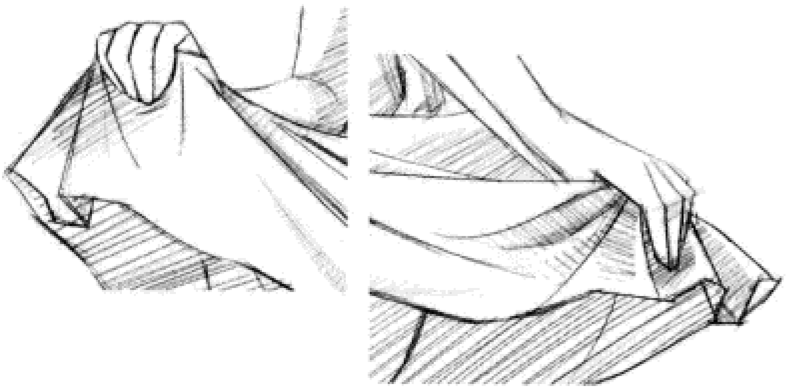
绘制眼睛时，上眼皮的线条一定要画得粗重一些，要注意擦涂出高光的位置，这样可以让眼睛显得炯炯有神，明亮动人。

鼻子和嘴部的线条要干净利落，不要画得过于粗重。

PDG

❹

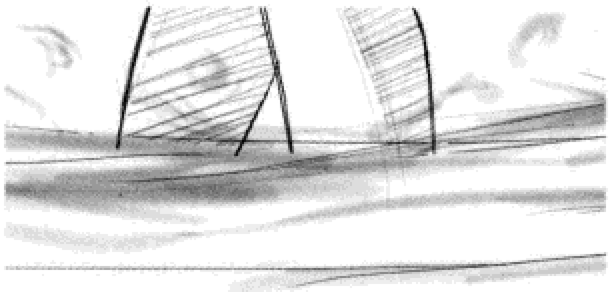
绘制阴影（要注意线条的粗细和轻重的变化），增加画面的层次感和立体感。



抓起裙摆的手部动作是刻画的重点之一。绘制时要注意手指的位置，以及由于挤压拉伸形成的衣纹褶皱的走向。

❺

绘制溪水（绘制水流的感觉），并在腿部周围适当绘制出飞溅的水花。



绘制水流效果时，铅笔的线条要流畅自然，舒展飘逸，不要过于拘谨。可小范围使用擦晕的效果。

❻

局部进行深入刻画。整体调整画面效果，完成美少女站在水中姿势的绘制。

湍湍溪流，生动、自然、真实地表明了美少女所处的背景环境。

挤压、拉伸裙子上的衣纹褶皱是刻画的难点。

要想把大量的衣纹褶皱表现得真实、自然，不仅需要正确绘制出褶皱的走向，还要表现出衣服材质的质感。

手握十字架（风中姿态）

❶

用较细的线条将人物的造型感觉表现出来，描绘出全身的轮廓（使头发、五官、服饰清晰化）。

握住十字架的手臂是刻画的重点，绘制时要注意每根手指的姿态。

少女站在微风中，长发飘逸，裙摆摆动，手握十字架，心有所盼，整体动态委婉动人。

绘制动态时要注意头发、饰品和裙摆的风向感。

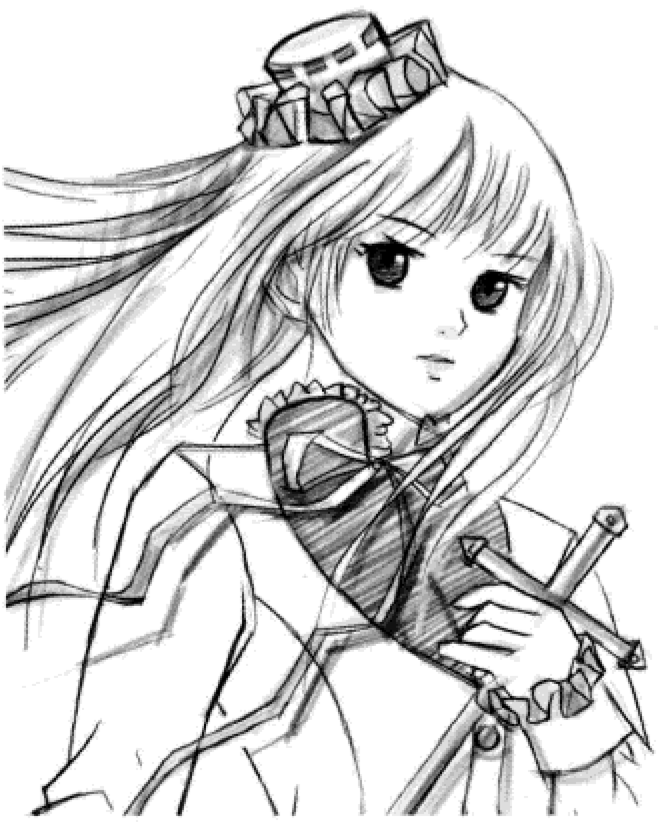
站在风中的人物姿态，上半身向后微微倾斜，重心在下半身上，绘制时要特别注意保持身体的平衡感。

❷

对线稿进行细致调整并进行头部五官的刻画。

❸

绘制阴影（要注意线条的粗细和轻重的变化），增加画面的层次感和立体感。

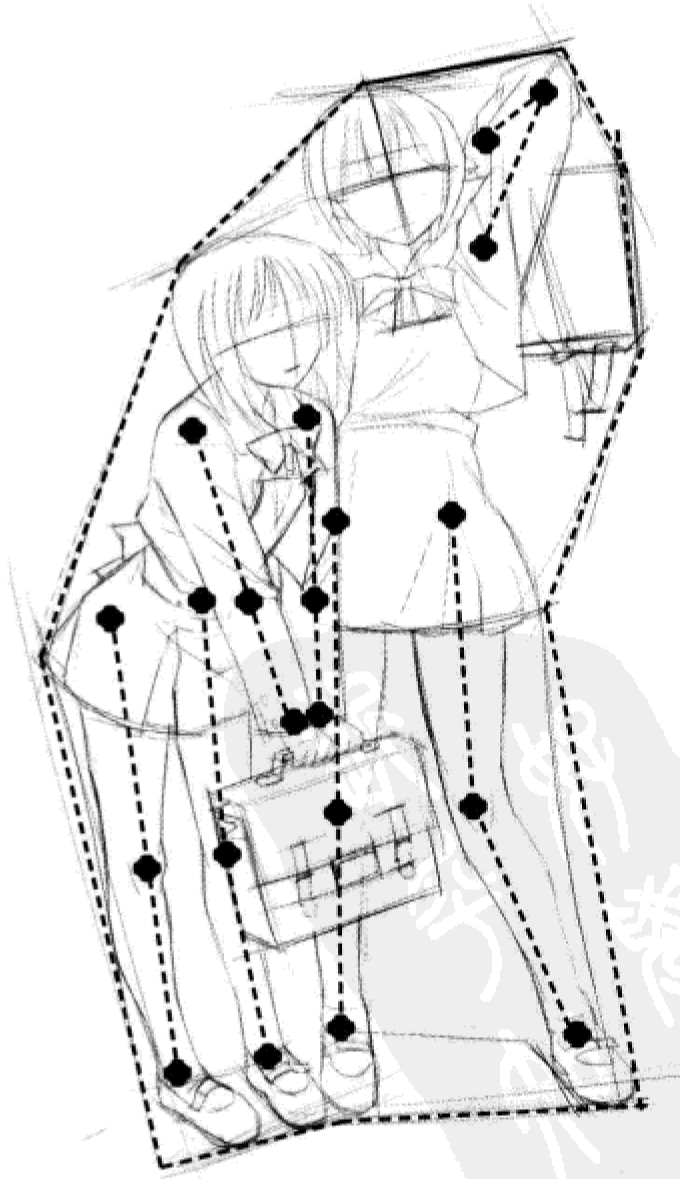


双人动态组合

❶

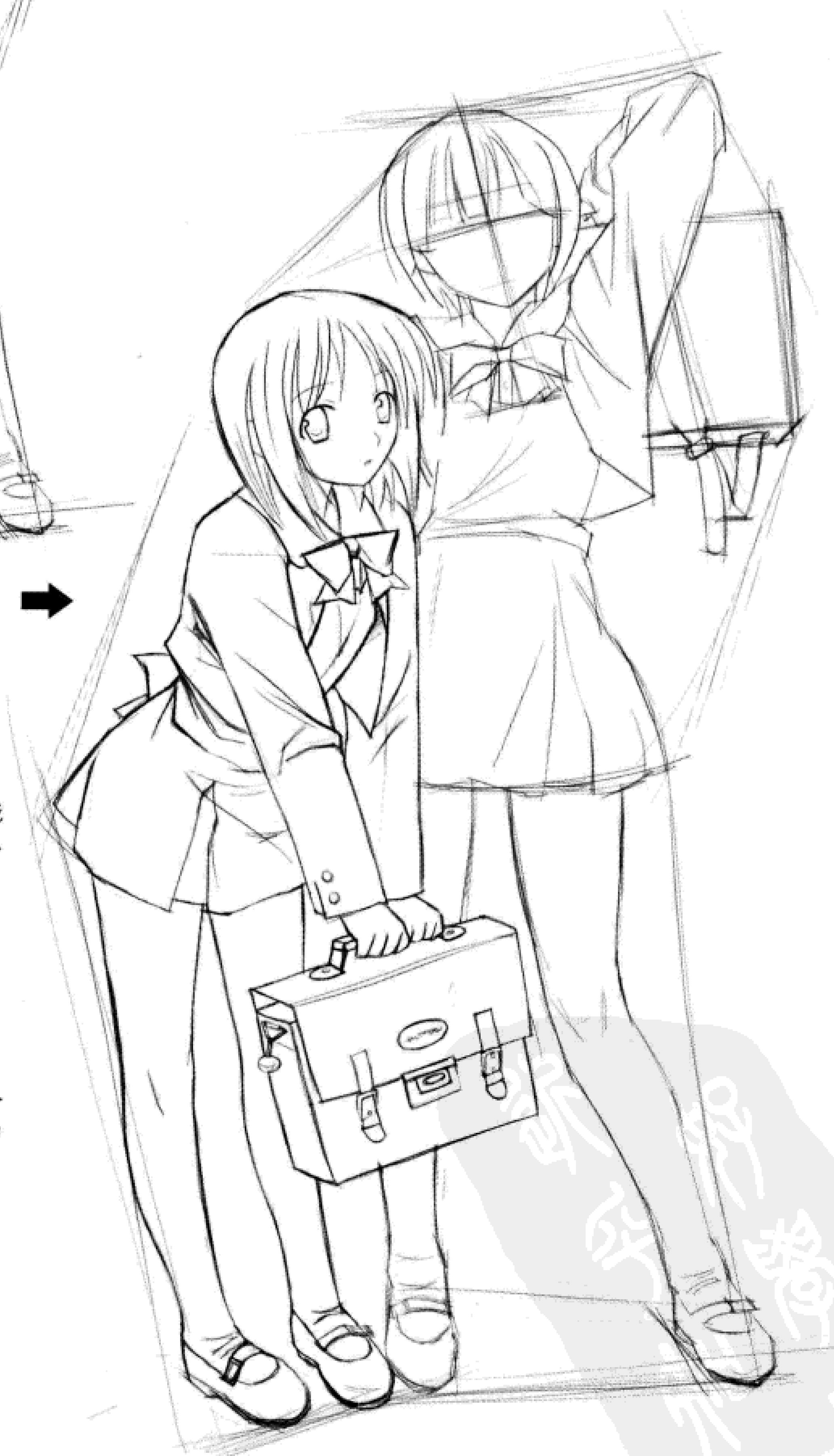
确定两位美少女的基本动态，描绘出全身的轮廓（包括头发、服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

在绘制双人动态组合时，要让两个角色各具特色，动作存在一定的差异，如一动一静，一正一侧，一强一弱，一高一低等。这样的双人角色才能有吸引力。



对于靠近的两个角色，首先要确定组合状态。两个重叠在一起的角色形成了一个整体，这个整体自然有一个整体的形状，所以在绘制这种组合时，要注意整体形状，切忌均衡的排列。

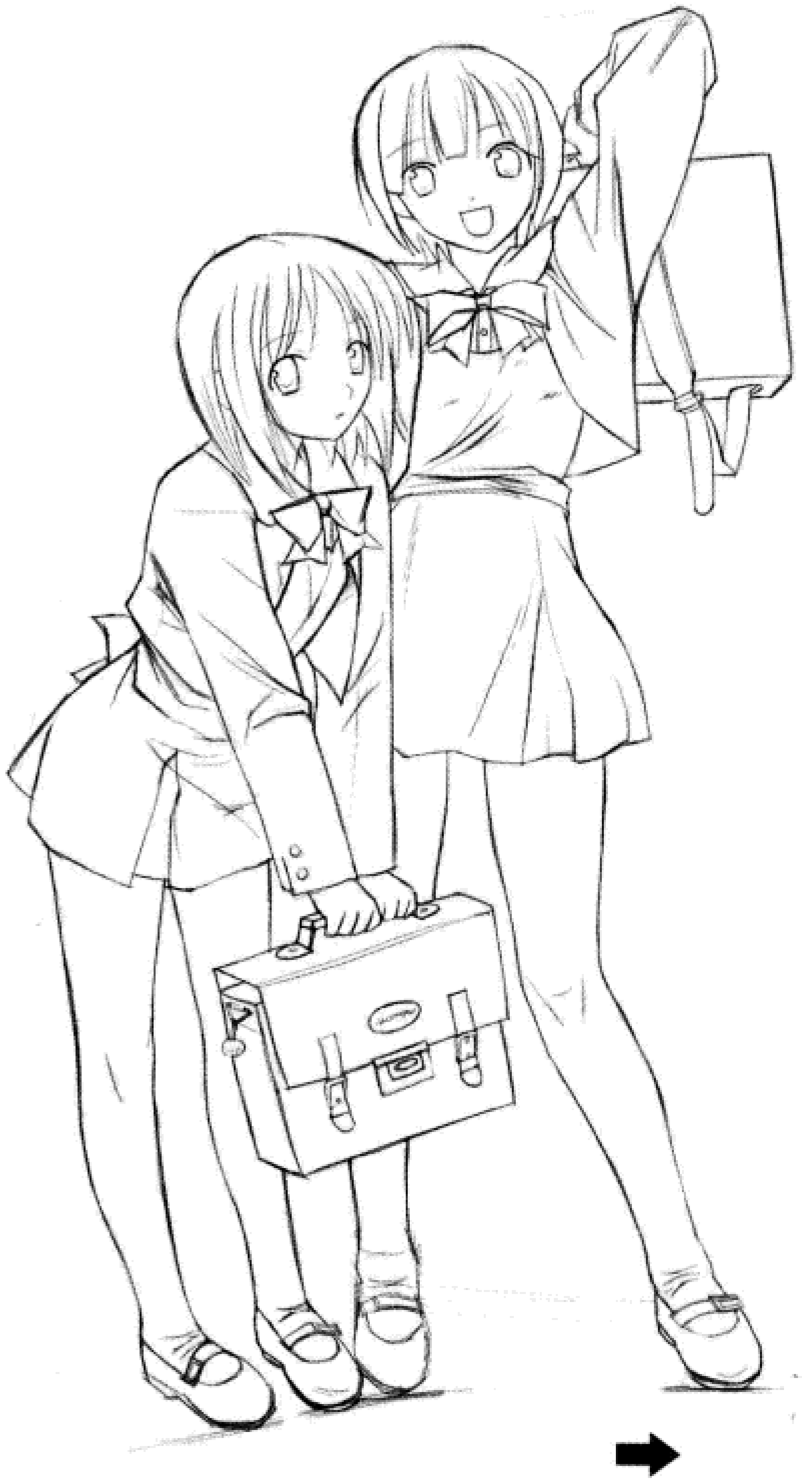
不要将寻找和表现差异留在深入阶段进行，在“大轮廓”阶段（绘制草图时），我们就要挖掘更多的信息。这样在后期深入时才能有余地，同时也可以将更多的精力放在角色本身的绘制中。



❷

在基本线草稿的基础上，用较细的线条将人物的造型感觉表现出来，将头发、五官、服饰清晰化。

两个重叠在一起的角色组合，在描绘造型时，要注意从前面的人物开始描绘，这样可以清楚地看出前后两个人物相互遮挡的关系。



❸

用较细的线条将位置靠后的美少女的造型描绘出来，将头发、五官、服饰清晰化。

在绘制双人角色时，衣褶的变化也是使角色产生差异的一个方面。动作的差异即便是相同款式的服装，也会产生不同走向的衣纹褶皱，所以在绘制衣褶时也要有意识地让皱褶的样子形成差异。

❹

对画面进行整体调整并进行头部五官的刻画。

在深入绘制头部造型时，我们要有意识地加强两位美少女的发型和表情的差异。

安静的表情（前面的少女）和活泼的表情（后面的少女）形成了“一动一静”的对比。

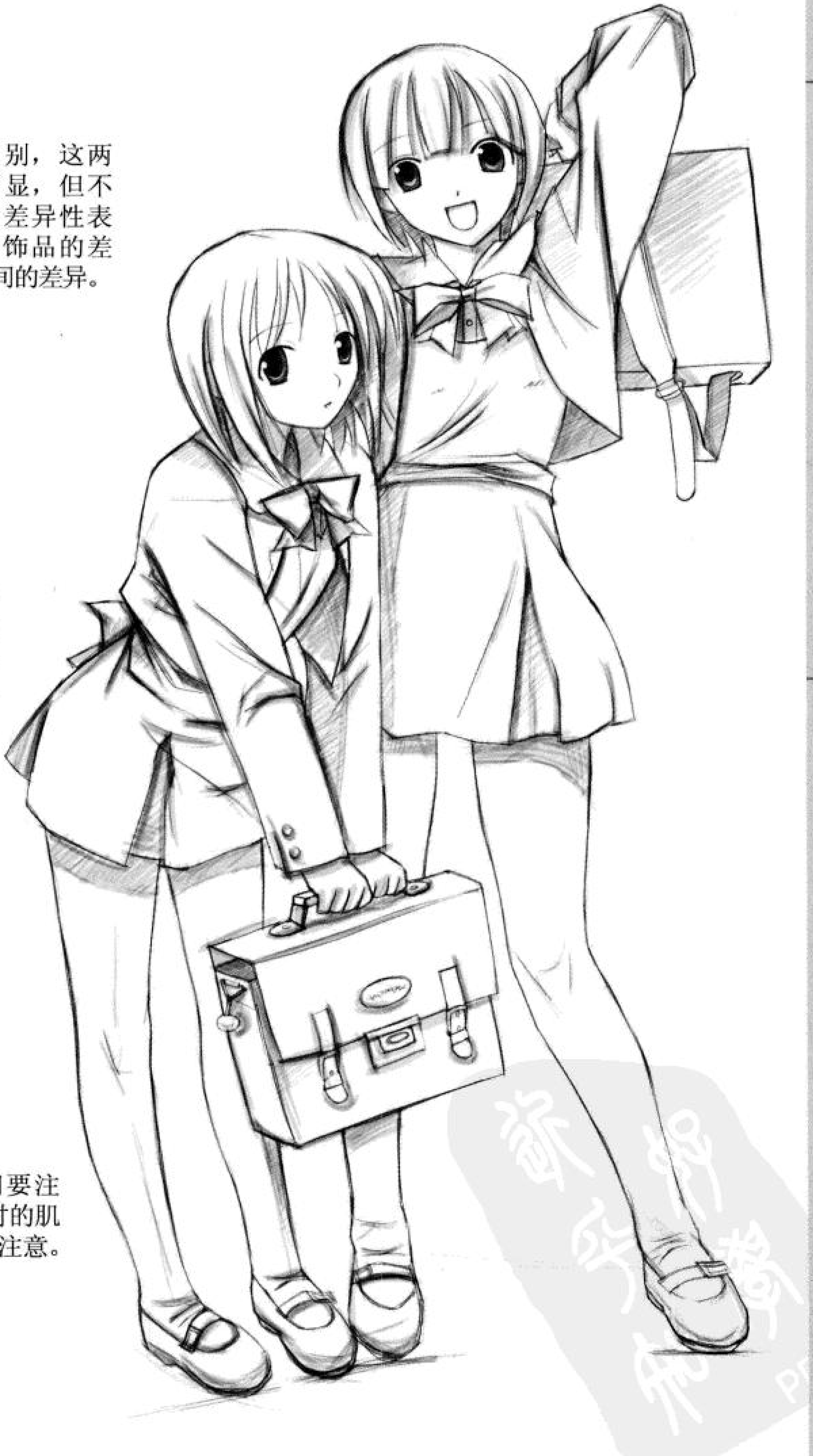
在刻画头发和五官时，要注意两位美少女各自的发型、五官和头部的朝向是相匹配的。

❺

绘制阴影（要注意线条的粗细和轻重的变化），增加画面的层次感和立体感。

6

深入刻画。整体调整画面效果。



相对于身体动作的区别，这两个角色头部的区别并不明显，但不表示我们可以放弃头部的差异性表现。头部的朝向、发型和饰品的差异同样可以表现两个角色之间的差异。

两位女孩，手拎书包的方式各不相同，一位双手握拎，一位在肩部后方单手背拎，这种细节上的区别，不但区分了两个角色，同时又使两个角色各自的性格更加鲜明。

在绘制腿部时，我们要注意腿部结构以及腿部弯曲时的肌肉变化。脚部的伸展感也要注意。

❼

调整画面，为“双人动态组合”添加抽象背景，完成绘制。

两位少女在动态上形成了“一正一侧”的对比，同时在画面上形成了“一高一矮”的距离感。这种组合再加上飘落、散乱的枫叶图案背景，使画面整体看起来内容更加丰富，同时也使空间感得到加强。

第九章 创作不同类型的美少女

读者对角色的第一印象源自其外表。我们看其他人的时候，会根据对方的容貌、体型、服饰和配饰来想象这是怎样的一个人。对于漫画角色也如此，看到一个角色也会想象他是怎样的一个人物，去分析其性格特点等。

如果要画出生动的角色，就要为这个角色注入“灵魂”，也就是表现其性格特征。本章将创作活泼、腼腆、可爱和阴险四种类型的美少女。

活泼型

姓名：Christine 年龄：14岁 身高：152cm	人物特征： 活泼奔放、有爱心，乐于助人，经常提出一些“古怪”的问题，是个“乐天派”，但做事马马虎虎，经常丢三落四。

一个合理的动作不但可以有效地展示人物的外表和服饰，同样可以展示出人物的性格和情绪。

幅度较大的动作，可以释放出美少女的“无限”活力，同时体现了其活泼的个性。

❶

确定美少女的基本动态，描绘出全身的轮廓（头发、四肢和服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用十字框架标注五官的位置。

❷

在绘制基本线草稿的基础上，用细致的线条将人物的造型表现出来。利用橡皮擦等工具将形体具体化、精致化，使四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。

❸

从五官开始，局部深入，刻画细节。

俏皮的短发、回头张望的动态、略带疑问的表情，从侧面体现出少女的性格。

❹

绘制阴影，增加画面的层次感和立体感（注意线条的粗细和轻重明暗的变化）。

❺

调整画面，为活泼美少女添加抽象背景，完成绘制。

合适的背景会使角色的情绪、性格表现加强。

发射型图案寓意着美少女活泼、奔放的爆发力。溅起的形状各异的“泡沫”图案，既渲染了画面的气氛，又体现了活泼美少女的浪漫情怀。

向下放射状图案如阳光般散射在美少女的身上，体现了美少女活力四射的活泼个性。飘落的雪花和星星图案暗示美少女活泼个性下隐藏的温柔、浪漫的情怀。

腼腆型

姓名：小幽 年龄：11岁 身高：145cm	人物特征： 内向腼腆、不爱说话，总有一种忧郁的表情，做事情动作缓慢，学习成绩优秀。

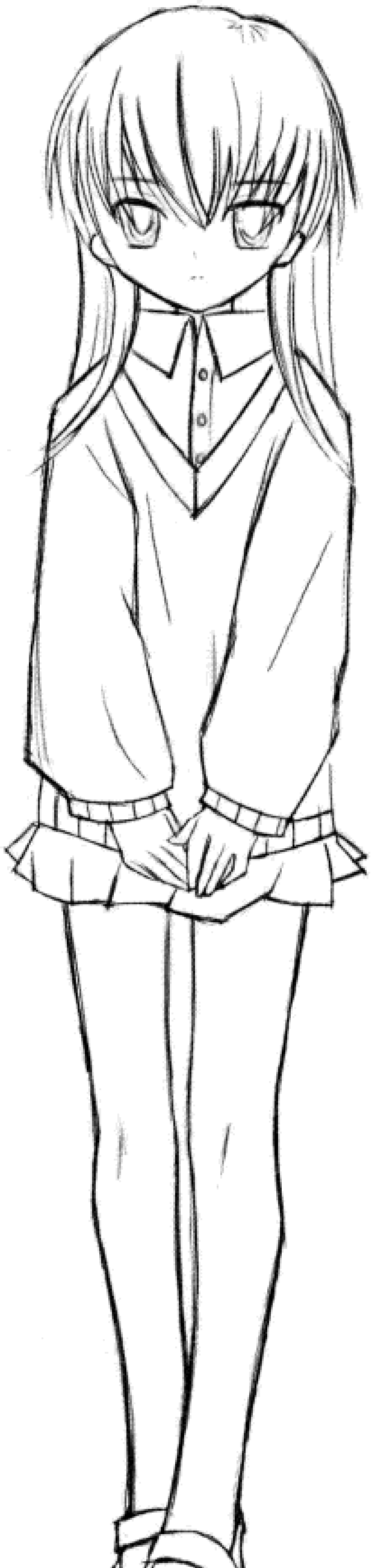
PDG

❶

确定美少女的基本动态，描绘出全身的轮廓（头发、四肢和服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

❷

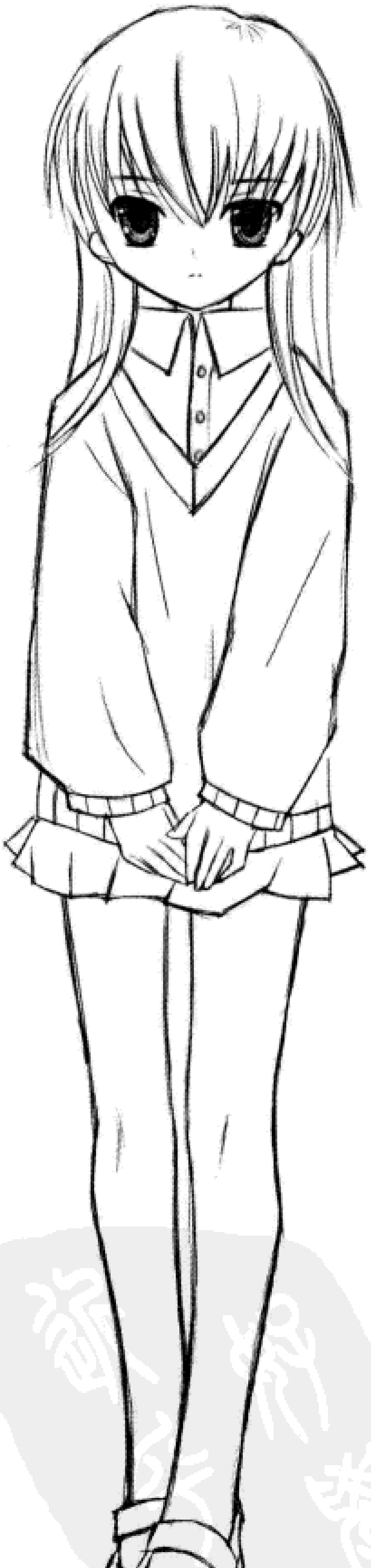
在绘制基本线草稿的基础上，用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除掉。



❸

对线稿进行全面的调整并对五官进行深入的刻画。

腼腆型的美少女嘴比较小，眼神温柔略带忧郁感。



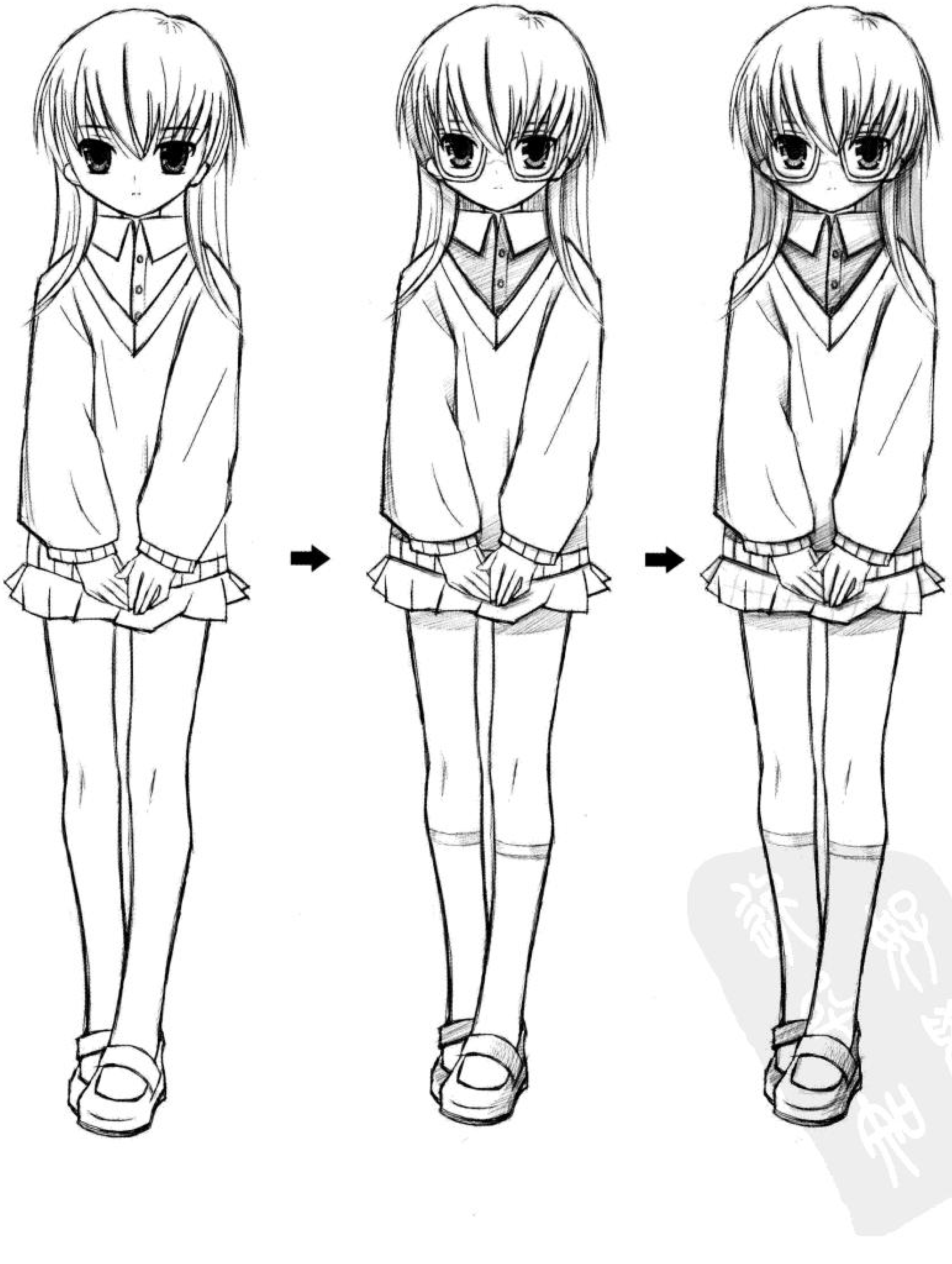
❹

局部深入，刻画细节。

为少女添加上一副眼镜。添加眼镜后，美少女整体看上去更加乖巧，学生味十足，更加符合腼腆型美少女的气质。

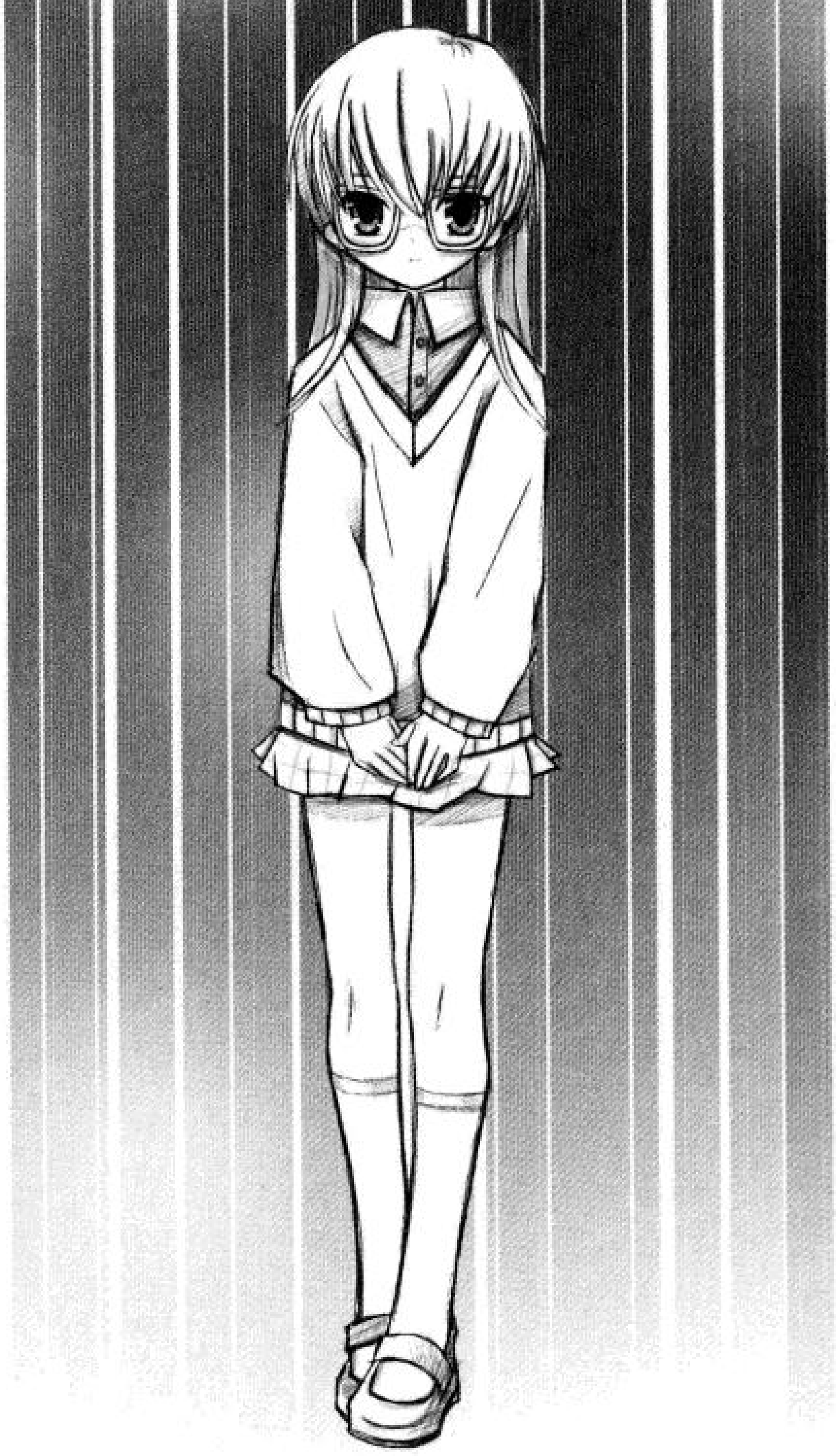
❺

绘制阴影，增加画面的层次感和立体感（注意线条的粗细和轻重明暗的变化）。

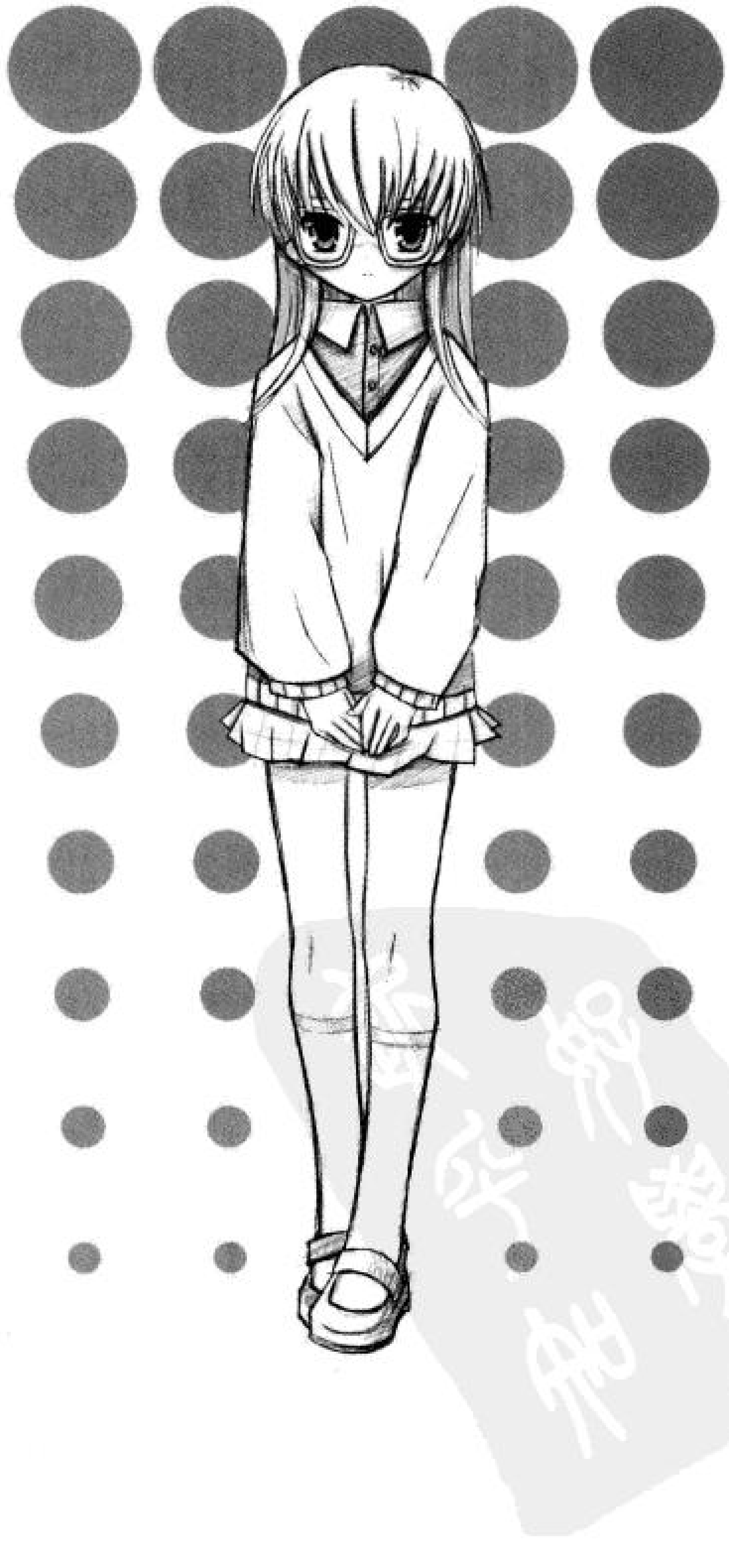


❻

调整画面，为腼腆美少女添加抽象背景，完成绘制。



竖条间隔的灰色背景,给人一种“拥挤、压抑”的感觉，体现出美少女内敛的性格特点。

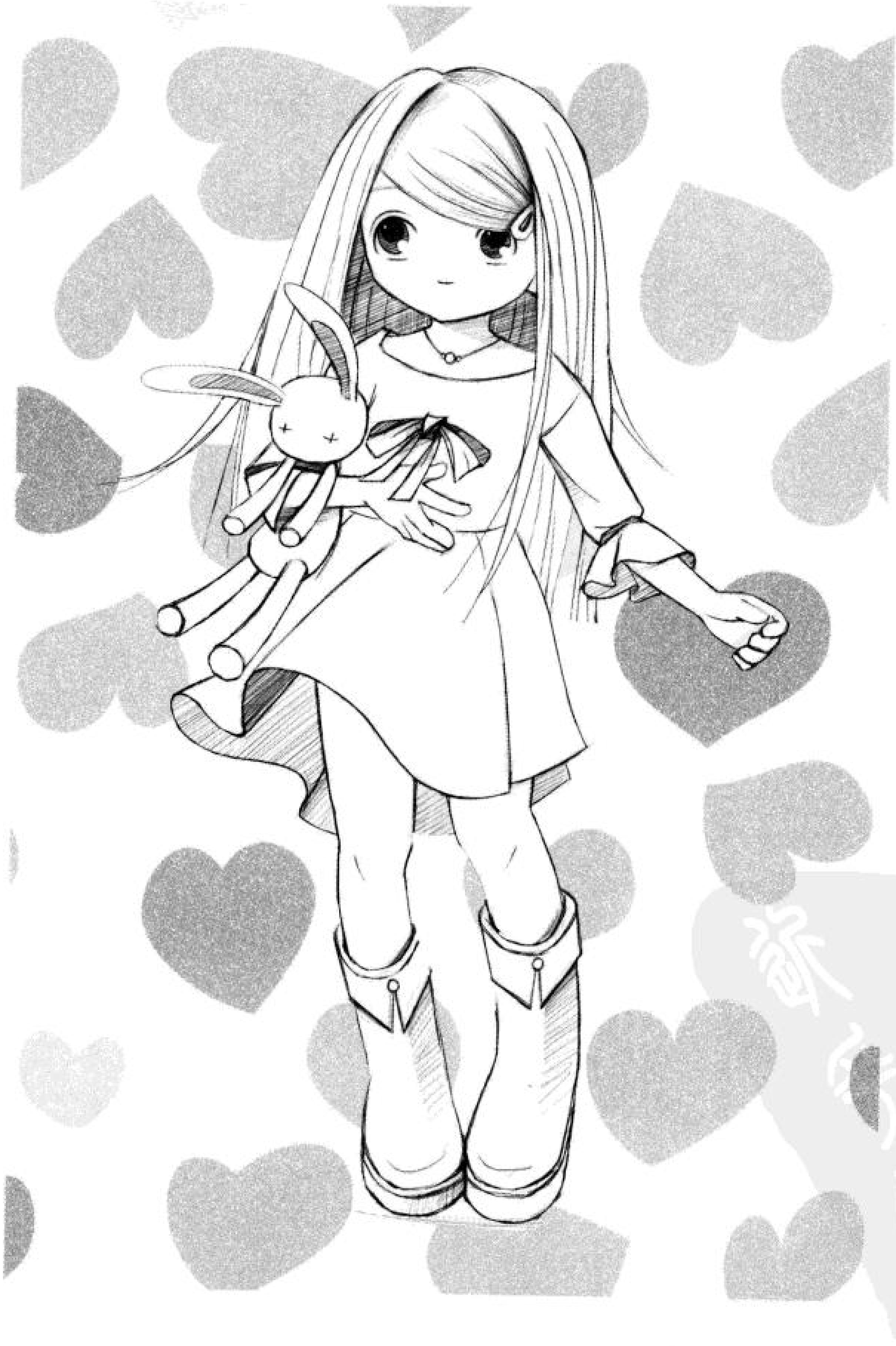


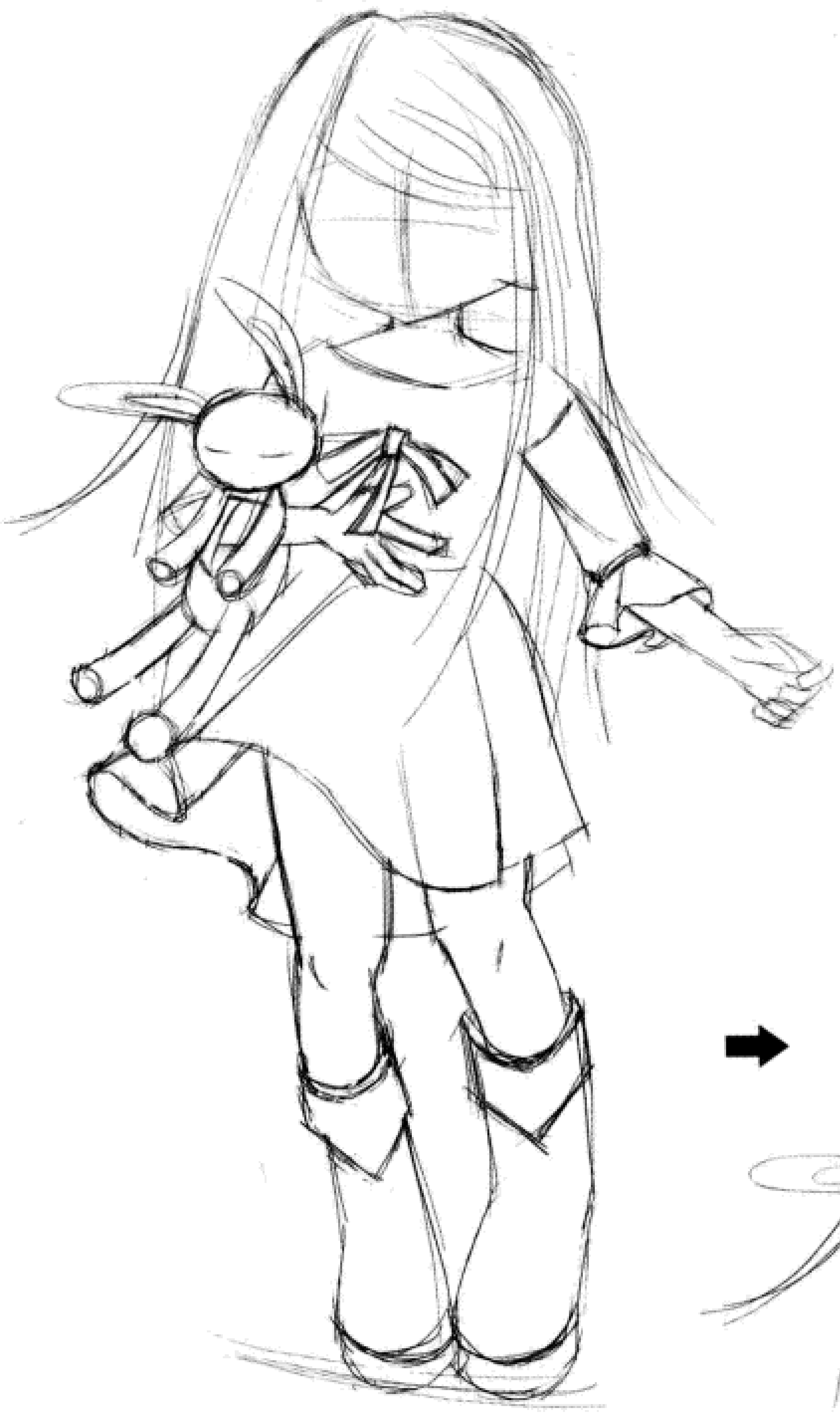
有规则、有秩序，整齐排列的图案背景，与美少女木讷、腼腆的个性极其符合。

可爱型

姓名：Angela
年龄：8岁
身高：130cm

人物特征：
温柔可爱，爱打扮，喜欢穿裙子，经常抱着一只兔子玩偶，是个“甜美派美少女”。



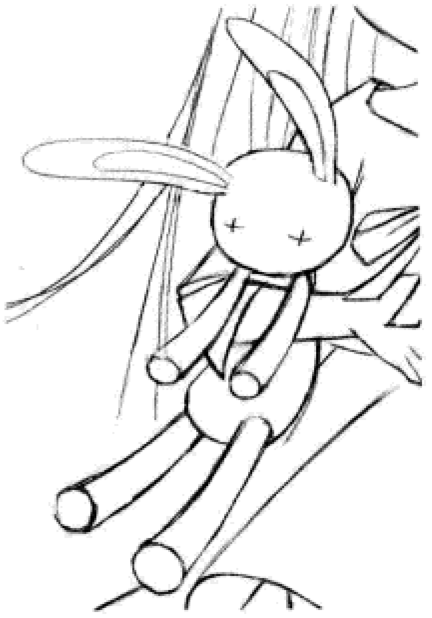


❶

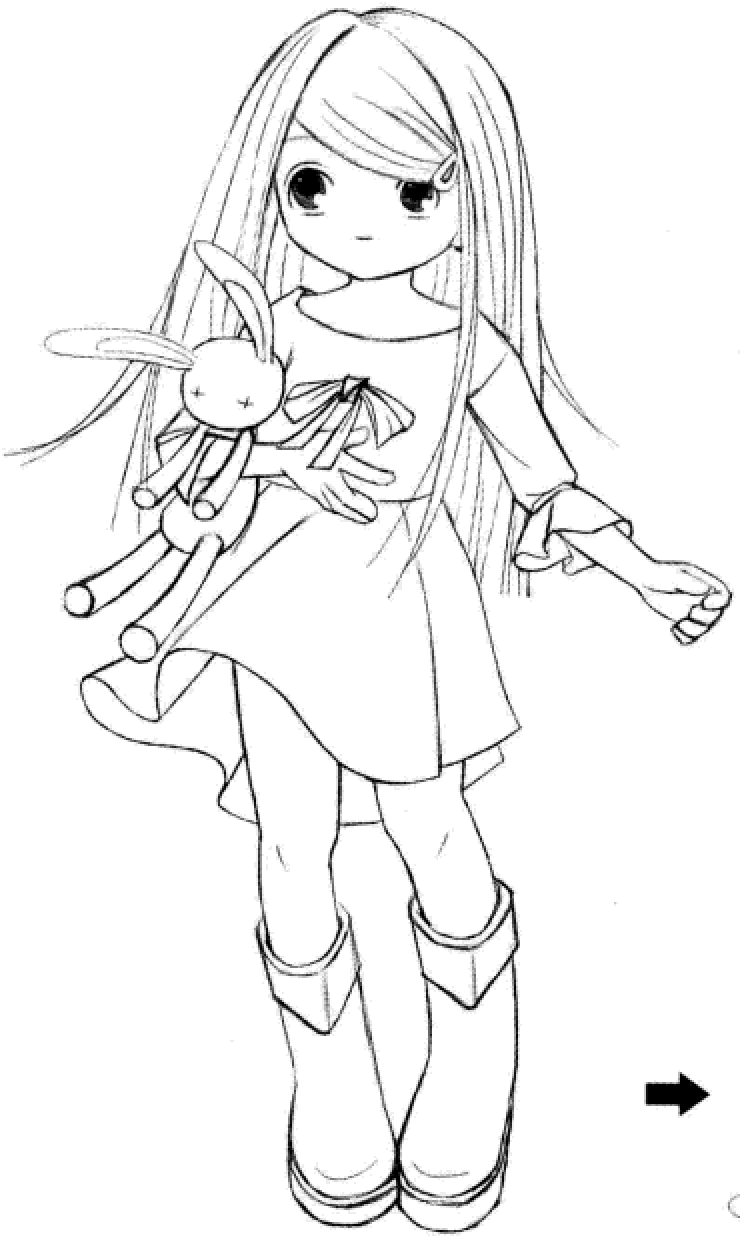
确定美少女的基本动态，描绘出全身的轮廓（头发、四肢和服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

❷

在绘制基本线草稿的基础上，用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除掉。



美少女手中抱着的“小兔子”玩偶的造型要绘制清楚，不要因为是道具而忽略了对细节的描绘。



3

对线稿进行全面的调整并对五官进行深入的刻画。

圆圆的大眼睛，生动有神，天真无邪，是可爱型美少女的标志之一。

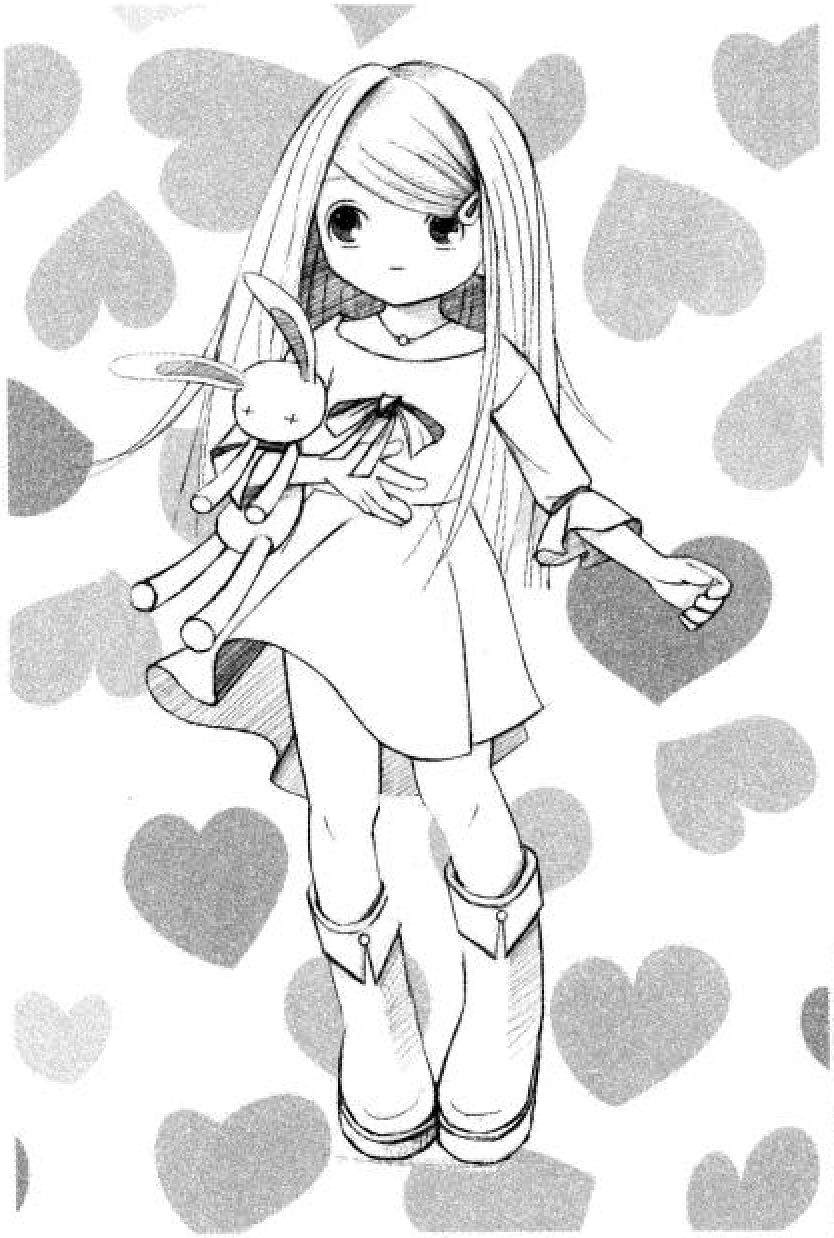
4

刻画细节并绘制阴影，增加画面的层次感和立体感（注意线条的粗细和轻重明暗的变化）。

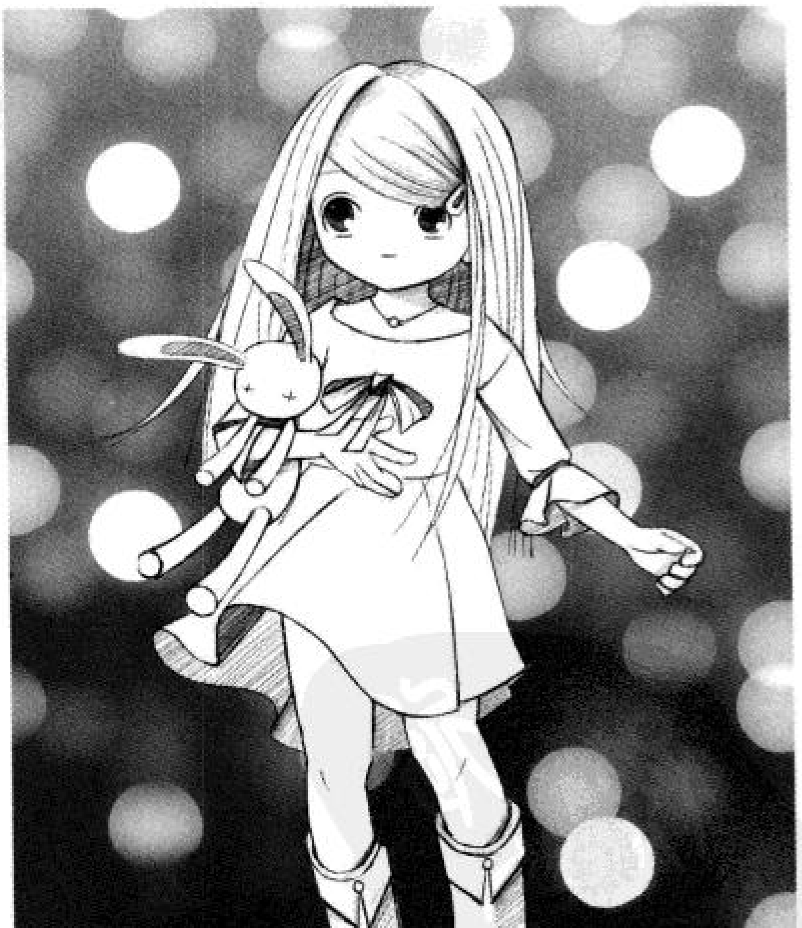
甜美的表情、飘逸的长发、漂亮的项链、胸前系有蝴蝶结的裙装，精致的小皮靴，怀抱的玩偶……尽显美少女温柔、可爱的性格特征。

❺

调整画面，为可爱美少女添加抽象背景，完成绘制。



不规则散落的心型背景，可爱、甜美，和美少女内在的气质相符合，更加强了角色性格特征的表达。



迷幻光影状的背景，赋予角色一种甜美童话般的色彩，同时也表现了可爱美少女内心梦幻般的美好憧憬。

阴险型

姓名：丽莎 年龄：21岁 身高：168cm	人物特征： 不爱说话、行为诡异，经常独自行动，喜欢穿黑色衣服，是一个反派美少女。

❶

确定美少女的基本动态，描绘出全身的轮廓（头发、四肢和服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

❷

在绘制基本线草稿的基础上，用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除掉。

微微低头的动态、强势的站姿、半握拳的手掌，体现了美少女隐藏的攻击性。

❸

对线稿进行全面的调整并对五官进行深入的刻画。

犀利的眼神，有种坏坏的感觉，额头被头发遮挡住的造型，有阴险的感觉。下巴、肩部、脚部棱角尖锐的线条，强调了角色的攻击性。

❹

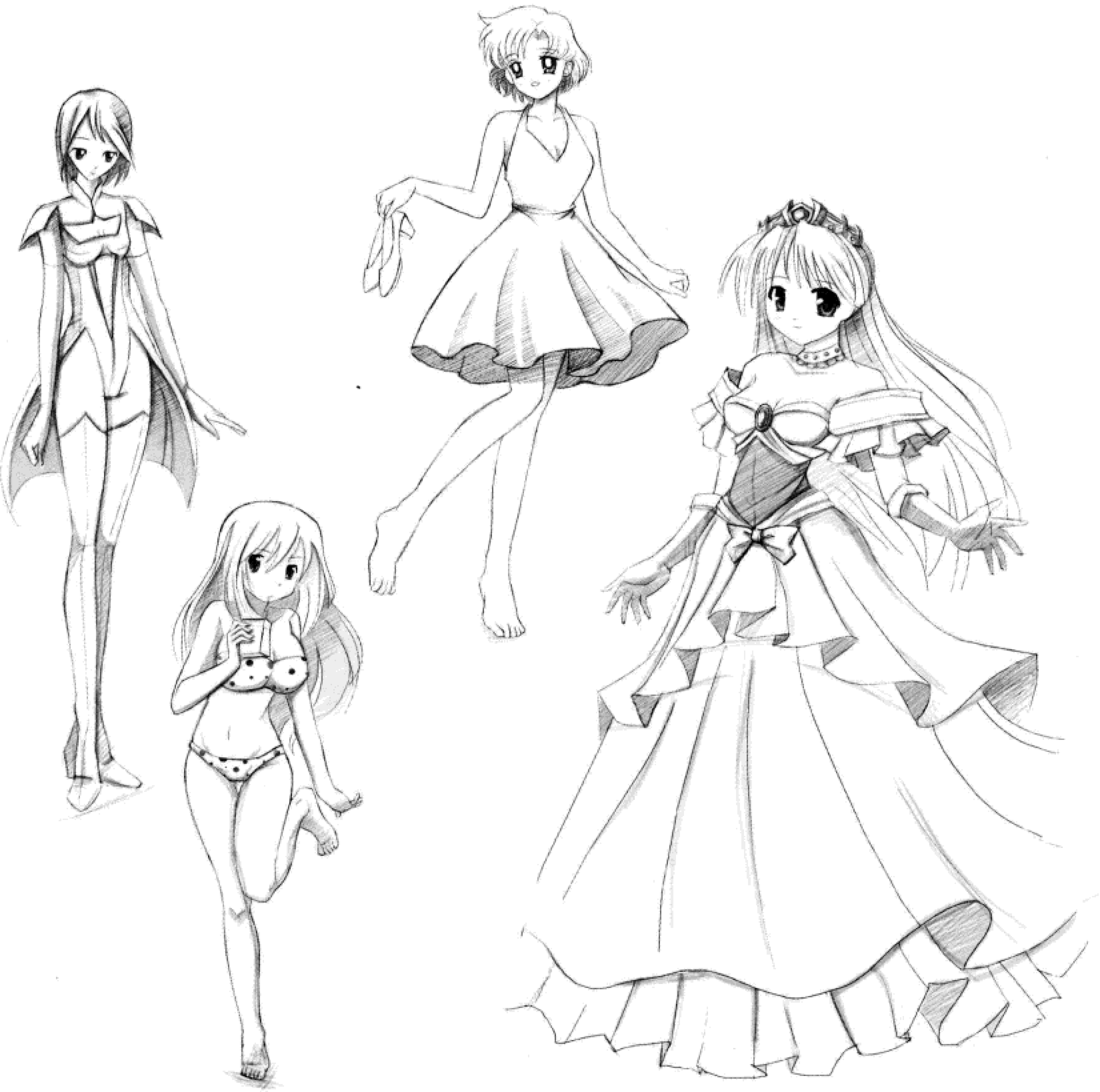
刻画细节并绘制阴影，增加画面的层次感和立体感（注意线条的粗细和轻重明暗的变化）。

❺

调整画面，为阴险美少女添加抽象背景，完成绘制。

朦胧的白色圆形如同“聚光灯”将人们的视线聚焦到角色身上，黑色背景色暗示少女内心隐藏的“黑暗”。

围绕在少女周围的朦胧的白色光环显示出身体蕴涵的一股邪恶力量。从中心向四周呈放射状的背景，尖锐、锋利，预示能量强大的爆发力。



第十章 绘制不同服饰的美少女

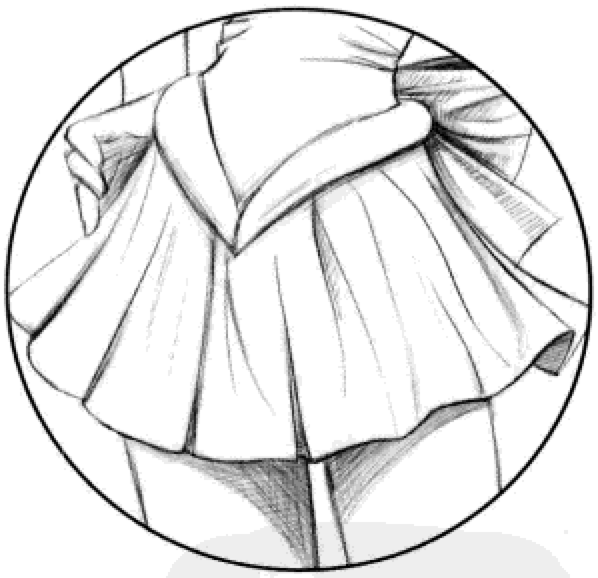
服饰，在动漫造型中占有很重要的地位。一个没有衣服的角色造型是不完整的。不同的服装能够体现人物不同的个性、品位和气质。在动漫中服饰的造型千姿百态各具特色，好的服饰造型让人物形象看起来更加生动。

在动漫中不同质地、款式的服饰显示出美少女不同的气质和社会地位。本章我们就来一起绘制一些穿着不同服饰的美少女，从中探索、破解、学习服饰造型的特点和设计技巧。

水手服

水手服是美少女经典服装之一（动画片《美少女战士》中的几位美少女把水手服“演绎”得淋漓尽致）。

蝴蝶结装饰的味道浓重，是美少女服饰的一大特点。水手服前后的大蝴蝶结装饰，体现出美少女可爱的气质。



在上衣和百褶裙之间加入一些拼接设计，会增加衣服整体的层次感。

绘制百褶裙时要注意褶皱的节奏感，笔触、线条要适度平均（不过也不要太过平均，那样看起来会比较死板）。

水手服搭配塑腿长靴，更是帅气、潇洒。

基本服饰造型：连身百褶短裙（V字领、无袖、掐腰，带蝴蝶结装饰），搭配皮靴、手套。

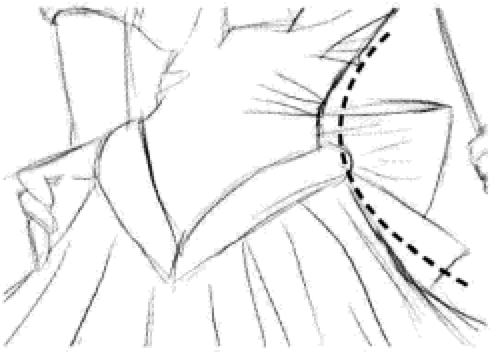
❶

确定美少女的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓（描绘美少女的动态的同时，就要把衣服的造型、款式大致勾勒出来）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用十字框架标注五官的位置。

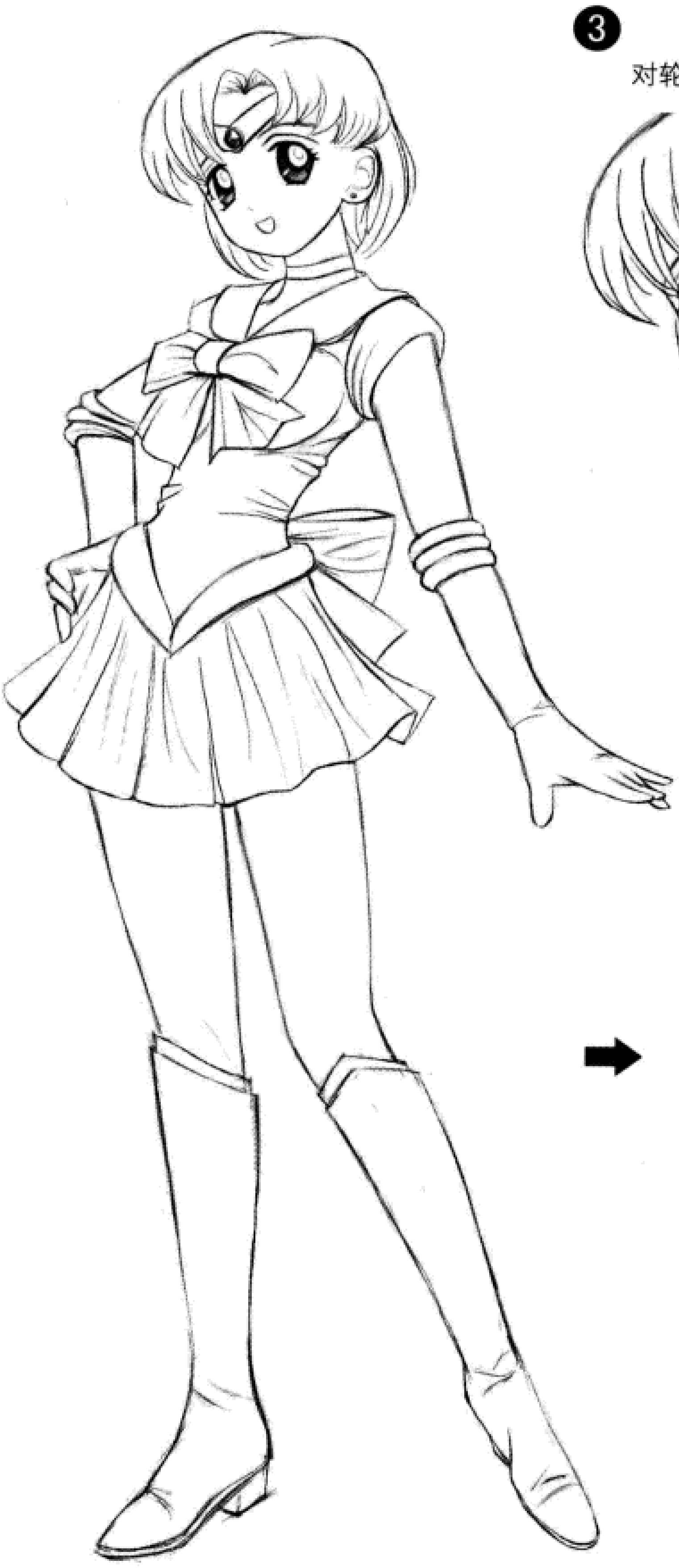
描绘“水手服”的轮廓时，就要将百褶裙的褶皱勾画出来。

❷

用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化（要注意不能忽略衣服后面的蝴蝶结装饰）。利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。



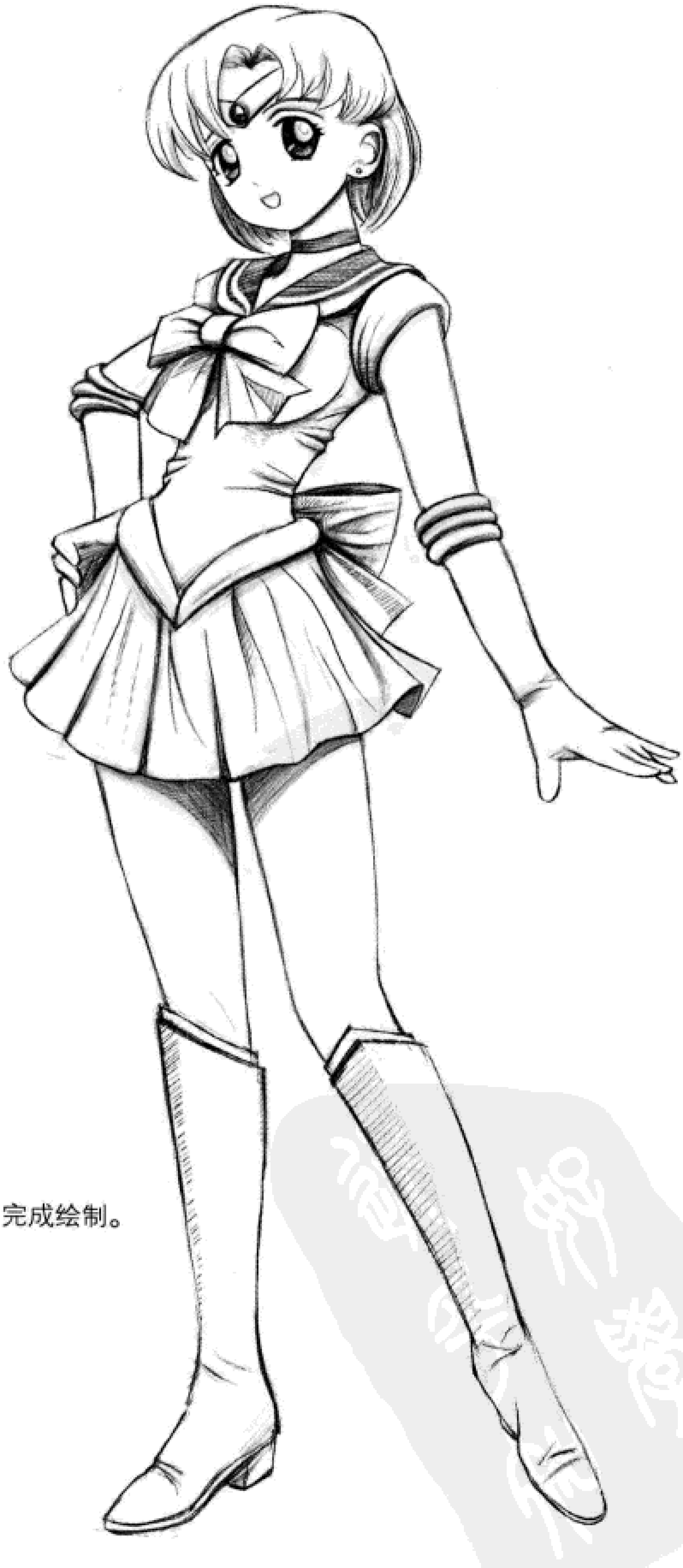
适当地向内收紧腰部线条，使纤细腰部和蓬松的裙摆形成“一紧一松”的鲜明对比，彰显了美少女的“曲线美”。



❸

对轮廓线进行全面的调整并从头部开始进行深入的刻画。

头部的饰品，表明美少女“战士”的身份。甜美、动人的表情，表明美少女性格坚强又不乏温柔。



❹

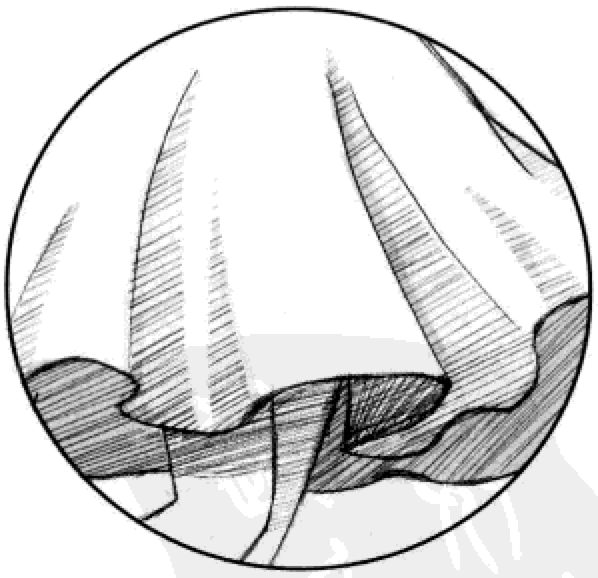
绘制阴影，增加画面的层次感和立体感。完成绘制。

连衣裙

干练的短发，露肩、露背的连衣短裙，光脚的造型，让人联想到曼妙少女在阳光下、沙滩上，散步、玩耍的情景。手拎鞋子的动作增添了造型的趣味感。

连衣裙露肩和掐腰的设计，性感迷人，突显了美少女曼妙的身材。

绘制腰部时，褶皱不要画得过多，点到为止，线条要简单，表现出首要的效果即可。过多的褶皱，会在视觉上造成赘肉堆积的反面效果。



大波浪的裙摆，委婉、动人。绘制时要注意线条的流动感和粗细的变化。

基本服饰造型：连身裙（露肩、露背、掐腰，大波浪裙摆）。

❶

确定美少女的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用十字框架标注五官的位置。

绘制草稿图时，就应该考虑服装的基本款式、造型，为后面的创作做好铺垫。

❷

用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。

虽然鞋的款式造型不是刻画的重点，但是，手拎鞋子的动作却是一个难点，绘制时要特别注意表现手腕、手指自然弯曲的真实感。

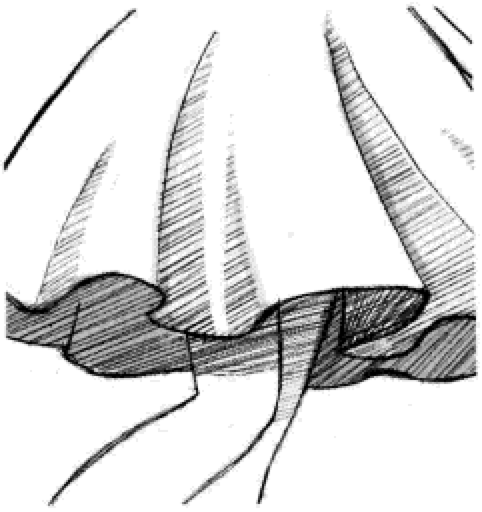
❸

对轮廓线进行全面的调整并从头部开始进行深入的刻画。

宁静、甜美的表情搭配俏皮的短发，静中有动，动中有静。矛盾的表现手法，凸显了美少女的温柔。

❹

绘制阴影，增加画面的层次感和立体感，完成绘制。



绘制裙子波浪褶皱的阴影时，要注意线条的秩序感以及褶皱前后搭叠的层次感。

仆人装

短款外套的中式钮扣设计和袖口、裙子的开叉设计，时尚、现代，款式新颖，打破了传统仆人装单调的造型模式。

裙摆处的小荷叶边，简短可爱，为美少女的仆人装增添了一丝童趣和俏皮感。

基本服饰造型：仆人帽、朴素长裙搭配短款小外套（长裙外系有围裙）。

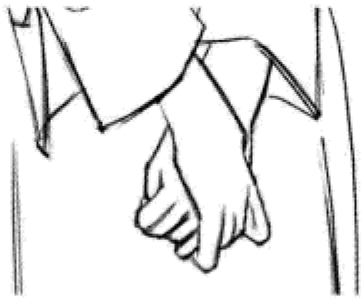
❶

确定美少女的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

朴实的连衣裙、围裙和发饰（仆人帽子、发卡等），是仆人装扮的必备元素。

❷

用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。



双手搭握的站姿，体现出美少女的乖巧，非常符合仆人的装扮。

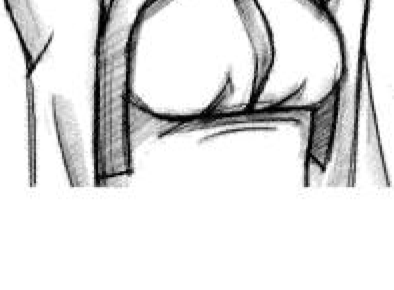
❸

对轮廓线进行全面的调整并从头部开始进行深入的刻画。

安静的表情体现出女仆文静、内敛的个性。

❹

绘制阴影，描绘出多件套衣服的层次感和立体感。突出胸部的立体感，可以展现身着仆人装的美少女的魅力。



泳装

泳装可以突出美少女的身材，绘制泳衣的线条时要注意强调胸部的立体感。

天真的表情，俏皮的动态，比基尼款式的泳装，体现了美少女阳光、可爱、性感的真实性情。

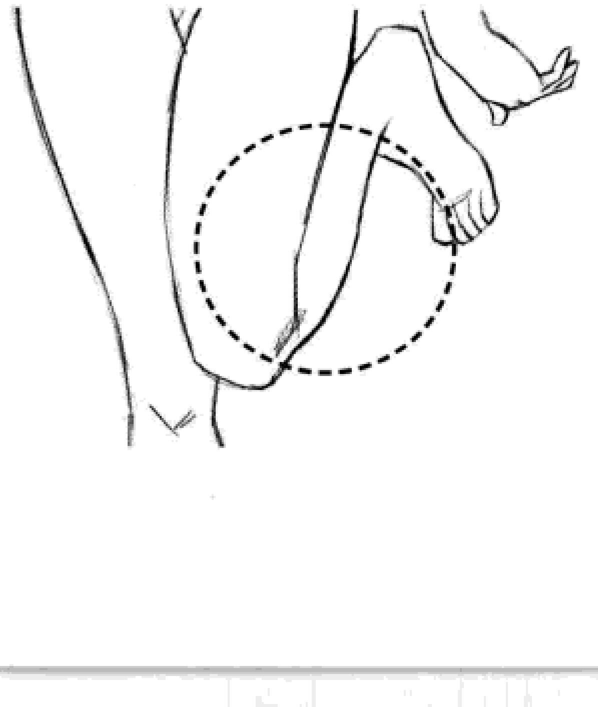
基本服饰造型：比基尼泳装（时尚、性感）。

❶

确定美少女的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用十字框架标注五官的位置。

❷

用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。



腿弯曲时，小腿贴着大腿，小腿肚受到轻微的挤压，和大腿之间形成肌肉曲线，真实、性感。

3

对轮廓线进行全面的调整并从头部开始进行深入的刻画。

无邪的眼神，不经意间流露出美少女天真、纯洁的内心。

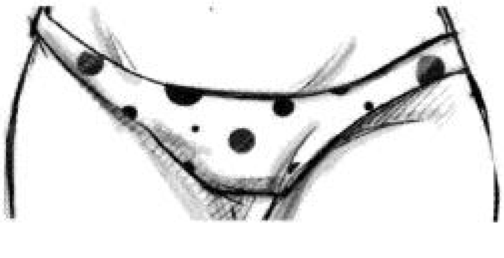
4

绘制阴影，增加画面的层次感和立体感，完成绘制。

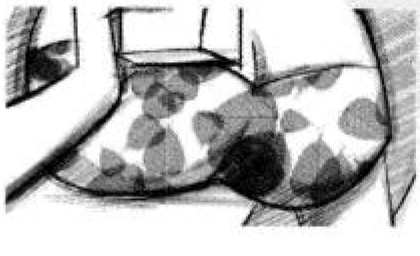
比基尼泳裤真实地展现出美少女略带肌肉感的健美身材，和健康阳光的性格特点。

❺

发挥想象力，为比基尼泳装添加个性图案。



大小不一的圆点图案，凸显了女孩活泼、可爱的个性。



不规则的碎花图案，凸显了女孩性感、迷人的气质。

制服（校服）

制服的布料质感都比较硬，形成的褶皱比较直挺，尖锐，纹理比较明朗、清晰。

这类款式的制服，一般都是美少女的校服。所以，书包是搭配校服的一个重要道具。绘制书包时不要忽略对细节处的描绘。

要注意鞋子的款式造型要与制服搭配。

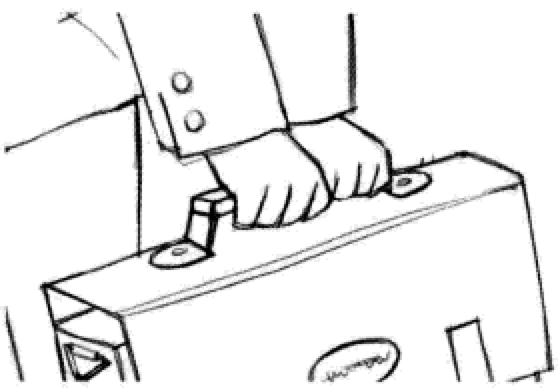
基本服饰造型：西服套装（上衣和裙子上带蝴蝶结装饰），搭配平底皮靴、学生用书包。

❶

确定美少女的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用十字框架标注五官的位置。

❷

用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。



描绘双手握着书包带的动态时，手部的线条要表现得柔软、纤细一些，书包带的线条要硬朗、粗重一些。

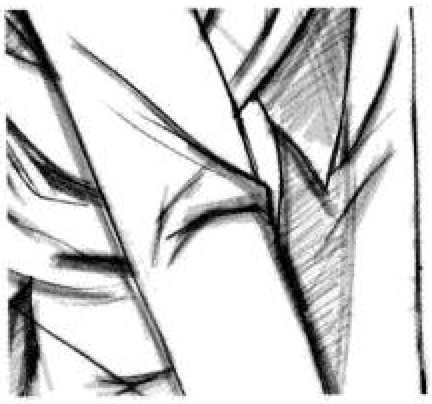
❸

对轮廓线进行全面的调整并从头部开始进行深入的刻画。

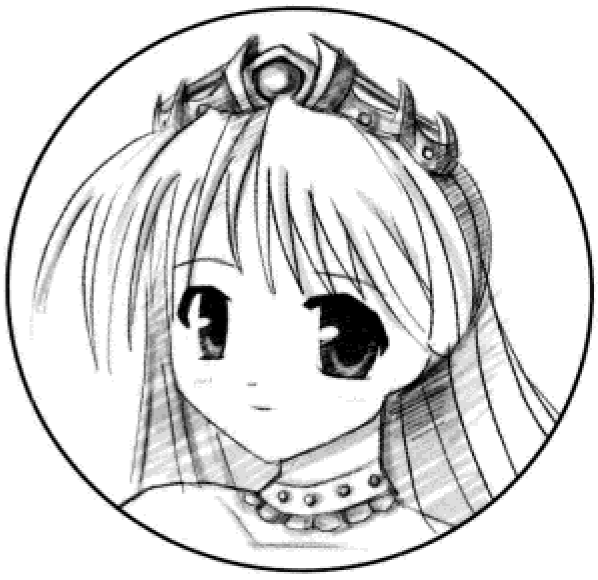
大大的眼睛，稚嫩、纯真的表情，是学生时代代表性的面孔。

❹

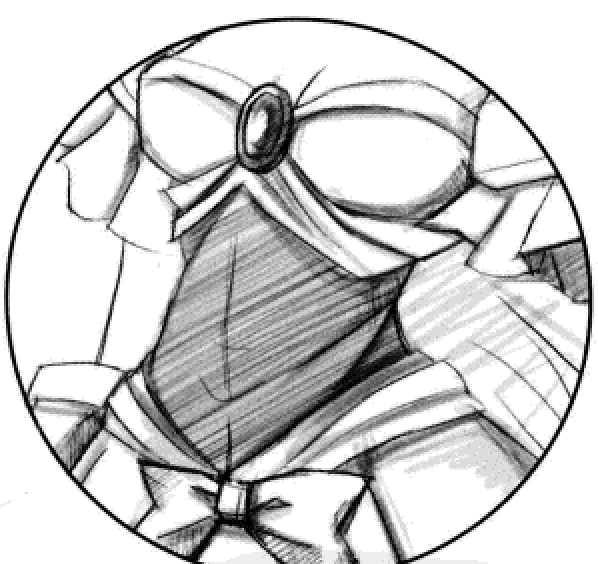
绘制阴影，增加画面的层次感和立体感，绘制时要特别注意制服布料较硬的质感表现。



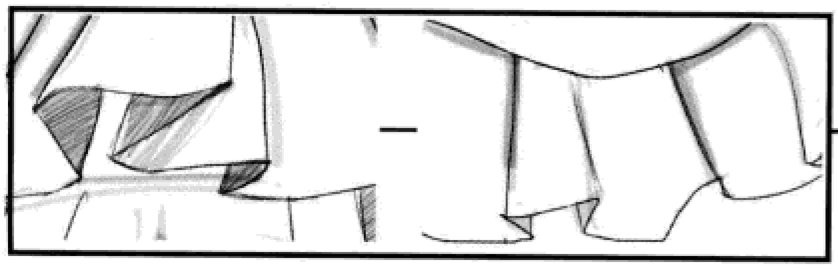
华丽洋装



造型帅气，酷感十足的皇冠和项链，表现出美少女被高贵、华丽的洋装隐藏了的叛逆的个性。



华丽的洋装在细节处有许多独特、精巧的小设计。绘制时要注意体现细节处的造型感和层次感。



绘制裙子下摆时要注意褶皱的变化、材质软硬质感的表现。

基本服饰造型：长裙（富丽华贵，胸部位置嵌有宝石、腰部有蝴蝶结式装饰腰带），搭配皇冠发夹、镂空式项链。

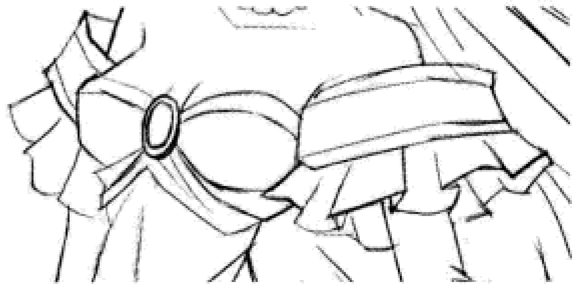
❶

确定美少女的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用十字框架标注五官的位置。

❷

用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。

在绘制层层叠加的裙摆时，要抓住每层裙摆褶皱的规律性 。



胸部和袖子独特的造型设计，使裙子更显华丽高贵。

❸

对轮廓线进行全面的调整并从头部开始进行深入的刻画。

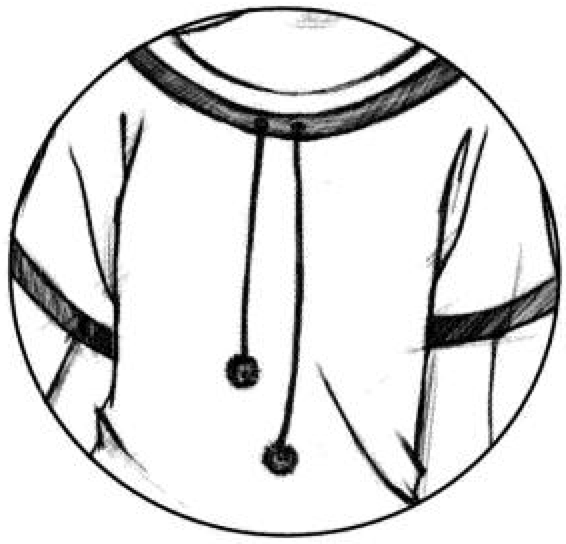
飘逸的长发，大大的眼睛，温柔的表情，是表达富家小姐、公主常用的方式。

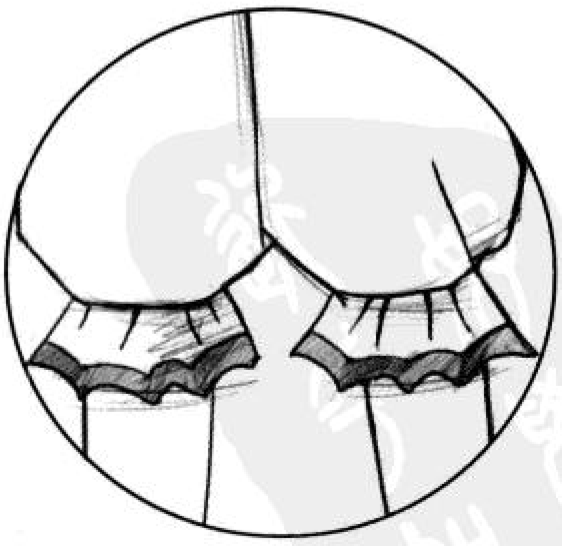
❹

绘制阴影，刻画细节，特别要注意表现出褶皱的层次感和立体感。用不同质感的褶皱表现出服装的华贵感（每种布料由于质地的不同，产生的褶皱也大不相同。所以，褶皱的种类越丰富，布料的种类就越多）。

睡衣

慵懒的带有困意的表情和睡衣造型相符合。





领口处的拉绳和裤腿处的花瓣式收口设计，给单调、朴素的睡衣增添了一些童趣。

基本服饰造型：儿童睡衣套装（短袖上衣、收口短裤，款式简单）。

❶

利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用十字框架标注五官的位置。大胆利用直线条勾勒出美少女全身的轮廓。

儿童服装基本上都要便于活动，因此，衣服宽大一些比较合适。

❷

整理凌乱的线条，用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。

稍显宽大的睡衣，遮盖了身体线条，却凸显出儿童的可爱造型。

❸

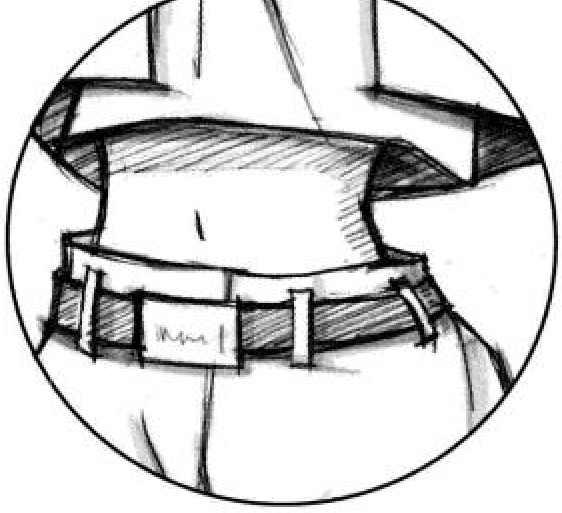
刻画细节，描绘出衣服颜色的差异感，增加画面的层次感和立体感，完成绘制。

纯真、健康是小女孩的基本特征，因此不用刻意表现成熟女性的曲线美。

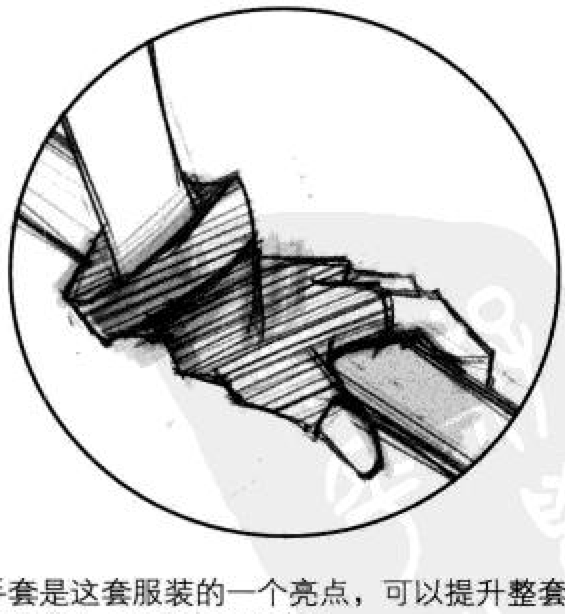
可爱纯真的小女孩，总是无意间流露出天真的表情。

帅气短装

短款上衣、短裤、短靴和酷酷的、露指的皮质手套，衬托出少女帅气、潇洒的气质。



细腰可以令少女更富有魅力。所以绘制露腰时，可以将衣服的轮廓适当放大，把腰部轮廓适当收细一些。



手套是这套服装的一个亮点，可以提升整套服装的“气势”，让整体酷劲十足。

绘制时要注意手部动态的刻画。

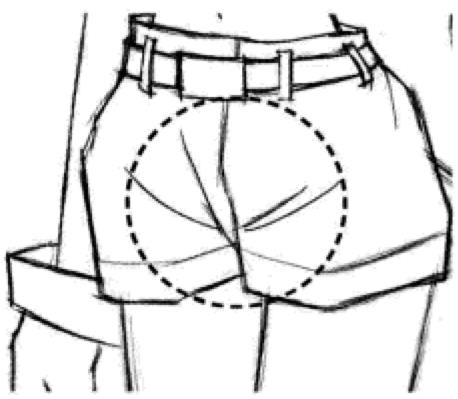
基本服饰造型：短款休闲上衣（宽松、露腰）、帅气短裤，搭配短靴、露指皮手套。

❶

确定美少女的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用十字框架标注五官的位置。

❷

用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。



笔挺、利落的褶皱，表现出短裤的质料稍硬。

❸

对轮廓线进行全面的调整并从头部开始进行深入的刻画。

略带悲伤的表情，真实地流露出美少女酷酷的外表背后隐藏的柔弱。

❹

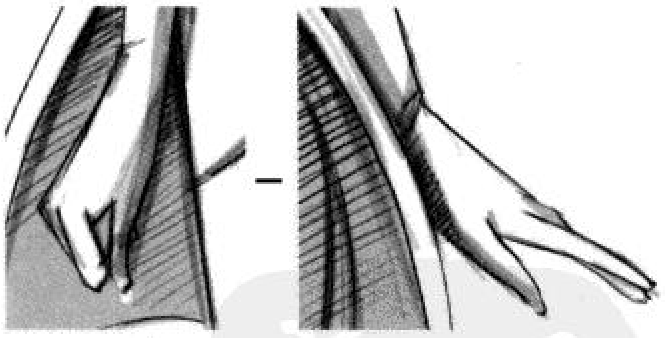
绘制阴影，增加画面的层次感和立体感，完成绘制。

适当地表现出袖口、裤管的颜色的差异性，可以增加衣服的层次感，从而丰富画面的内容。

燕尾战服

精致的燕尾战服配上干练的短发、紧身的长靴，展现出美少女战士帅气的英姿。

笔挺帅气的"燕尾"造型是这套战服的最大特点，也是标致。绘制时线条要流畅、干练。



表现服装的同时不要忽略对美少女手、脚的刻画。

基本服饰造型：紧身连衣战服（燕尾式裙摆），搭配贴身手套、长靴。

❶

确定美少女的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用十字框架标注五官的位置。

纤细的身段更能出现战服的魅力。所以，在绘制身穿战服的美少女时，可以刻意收紧腰部的线条，以适当拉长腿部的比例。

❷

用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓描绘出来并利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。特别要注意战服领口、肩膀、腰部和燕尾等处的细节处理。

胸前的独特镂空设计，给帅气酷酷的战服增添了几分性感。

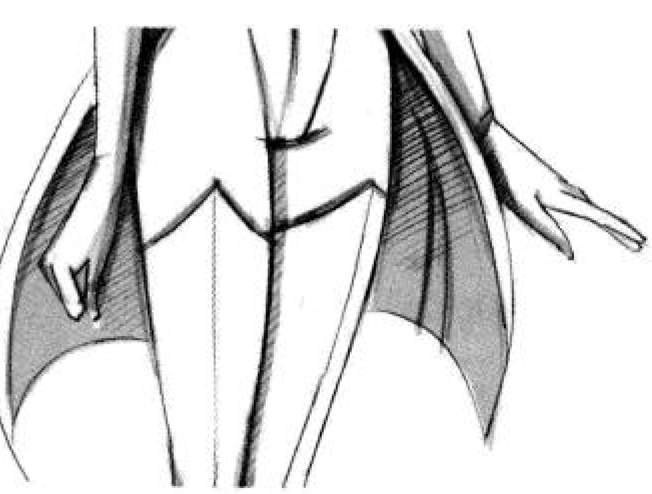
❸

对轮廓线进行全面的调整并从头部开始进行深入的刻画。

表情的“柔和”和“温暖”与战服的“硬朗”和“冰冷”形成鲜明的对比，让美少女更具魅力。

❹

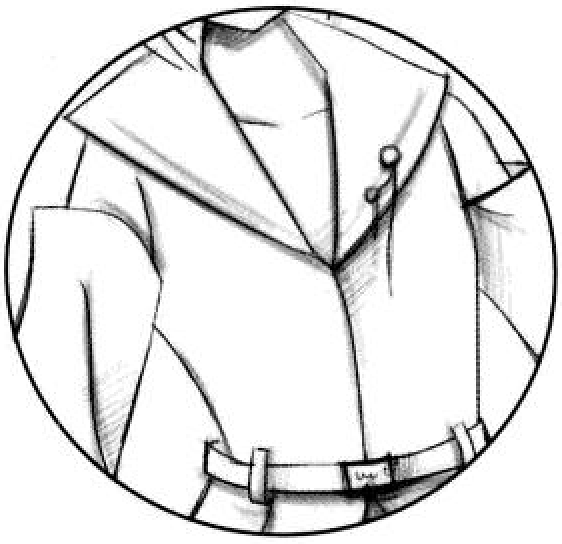
绘制阴影，增加画面的层次感和立体感，完成绘制。



燕尾是刻画的重点。饱满、逼真的造型，尖锐、利落的线条，彰显出美少女冷峻、潇洒的非凡气质。

时装

这套服装造型，时尚中略带可爱的味道，凸显美少女俏皮、可爱的个性。



大V字领、套袖装等设计使整套服装看上去时尚、前卫、大方；胸前的小胸针，腰部的细腰带等饰品，小巧、精致，削减了时装的“成熟”味，给服装整体造型增添了几分可爱。

绘制多层次叠搭的服装时，要用线条的强弱、粗细，表现出立体感和丰富的层次感。

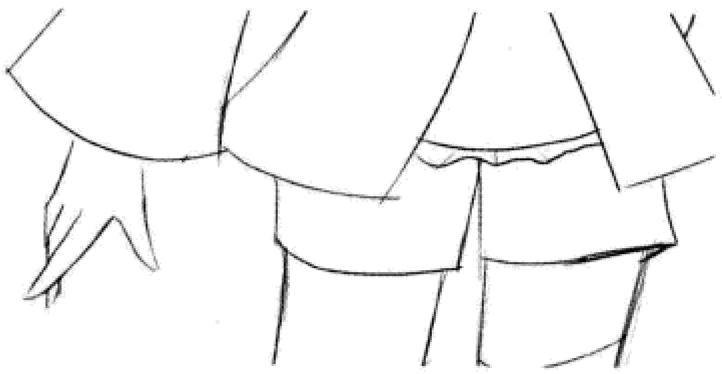
基本服饰造型：可爱款时尚西服上衣（大V字领、分体式袖子、掐腰，配有细腰带），搭配短裤。

❶

确定美少女的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用十字框架标注五官的位置。

❷

用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。



衣服的轮廓和手背部、腿部的线条离得比较远，表现出衣服的宽松感觉。

3

对轮廓线进行全面的调整并从头部开始进行深入的刻画。

散发"灵气"的面孔，利落、柔顺的短发，精致、时尚的服装，婀娜的站姿，凸显生动、逼真，为美少女赋予了活力。

4

刻画细节，增加画面的层次感和立体感，线条粗细、深浅的起伏变化赋予角色力度和生命感。

古装

盘起的发髻，精致的发簪都是绘制古装美少女不可或缺的造型元素。

古代女性拥有杨柳细腰的苗条身材，所以，腰部是刻画的重点。

围在腰部的带子既可以将衣服收紧，富余出来的部分又可以起到装饰作用。

古装一般都是两件或两件以上的多件套装，袖子肥大，布料柔软，质地轻薄，垂感好。因此，绘制时要注意线条的流畅性。

基本服饰造型：两件套式古装（交领、系带、宽袖，外衣较短，印有图案；底衣冗长拖地，布料轻薄）。

❶

确定美少女的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用十字框架标注五官的位置。

为了配合古装造型，美少女的身体也要婀娜一些，正常情况下，最好不要有大幅度激烈的动态。

❷

利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除掉并用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。

古装的布料一般都比较松软、轻薄、飘逸和丝滑（绸缎），绘制时要特别注意线条要流畅自然，最好不要用短线、断线描绘。

❸

对轮廓线进行全面的调整并从头部开始进行深入的刻画。

绘制古装美少女时，五官也要画得“古典”一些，眼睛要画得细长一些，表情要温柔、委婉（甚至可以略带柔弱感）。

❹

绘制阴影，增加画面的层次感和立体感。

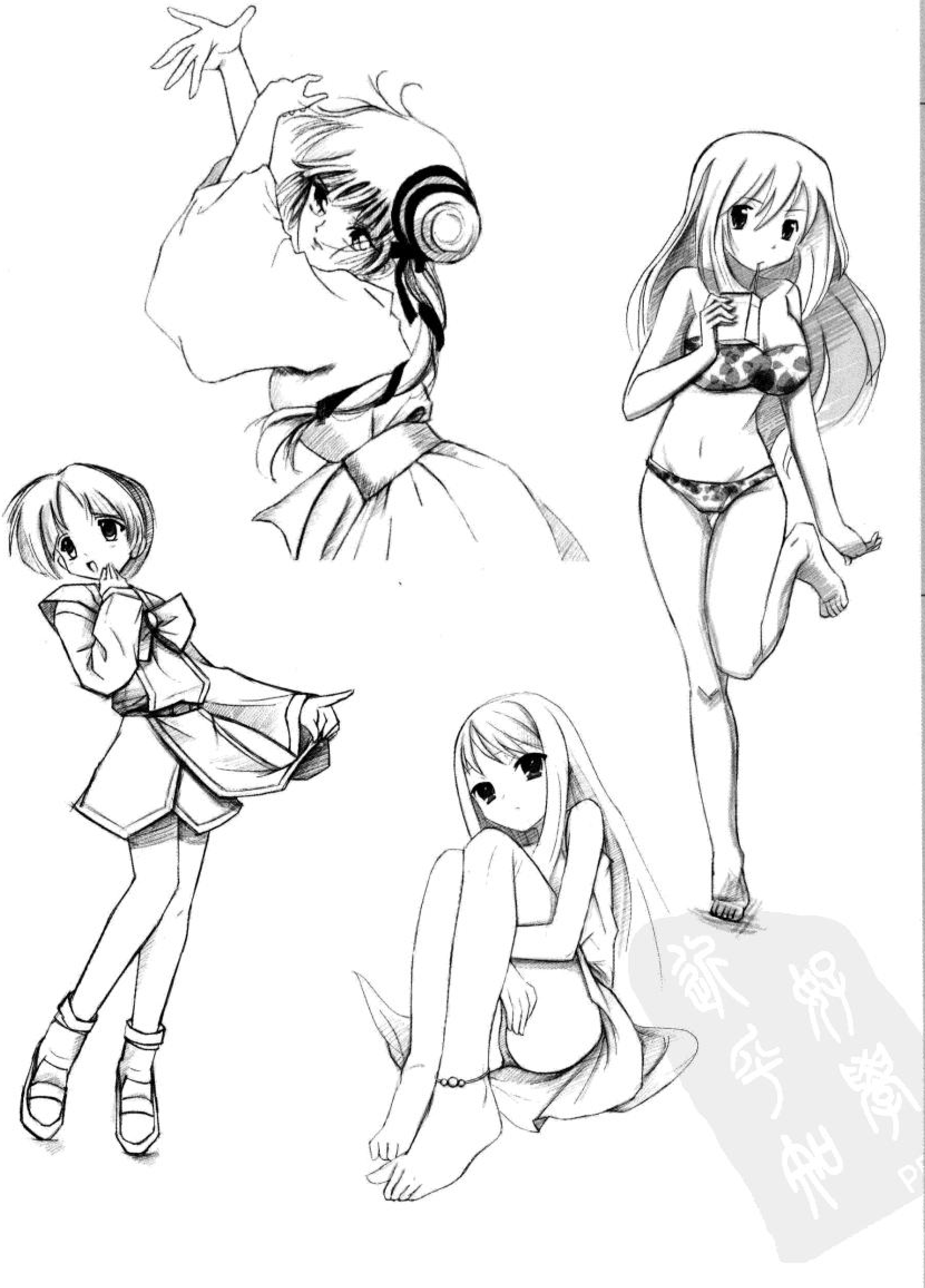
❺

为外衣添加合适的图案，完成绘制。

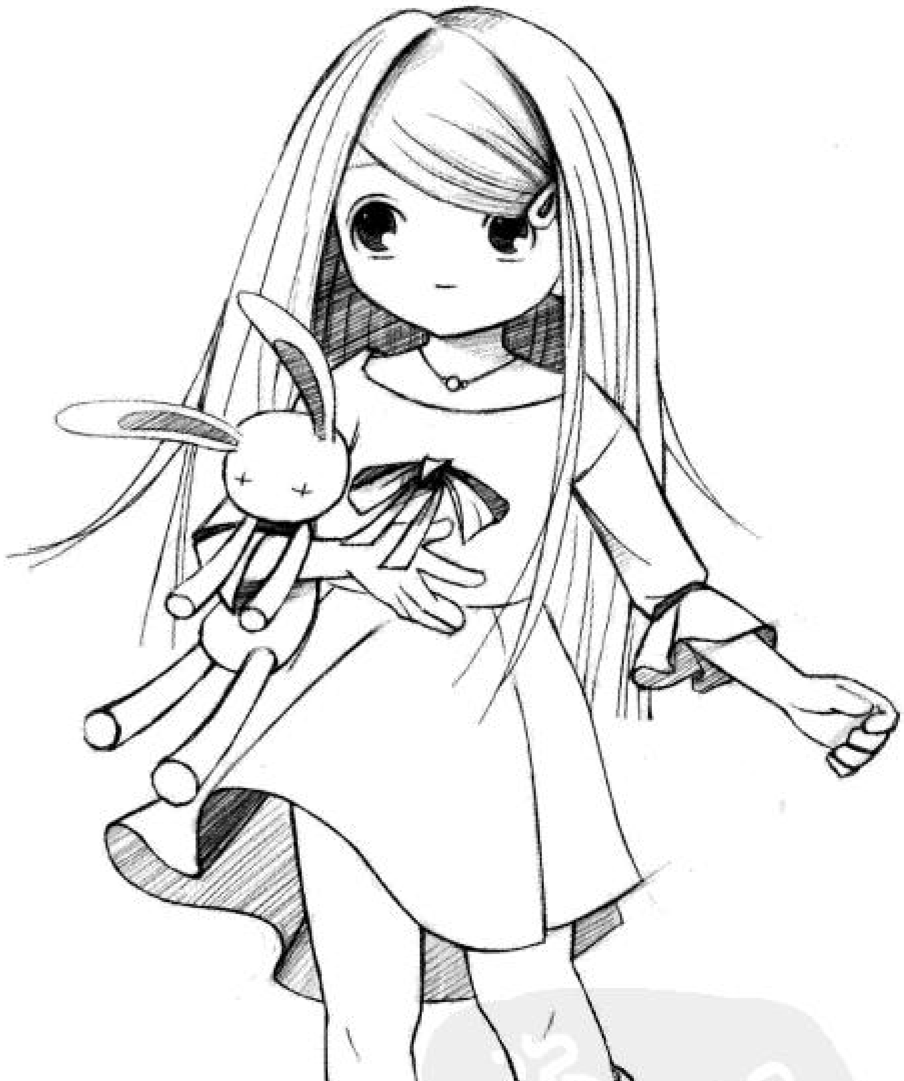
古装图案元素丰富，龙凤等吉祥图案，团花、梅、兰、竹、菊等植物图案，蝴蝶等动物图案、富于想象力的抽象图案均可使用。

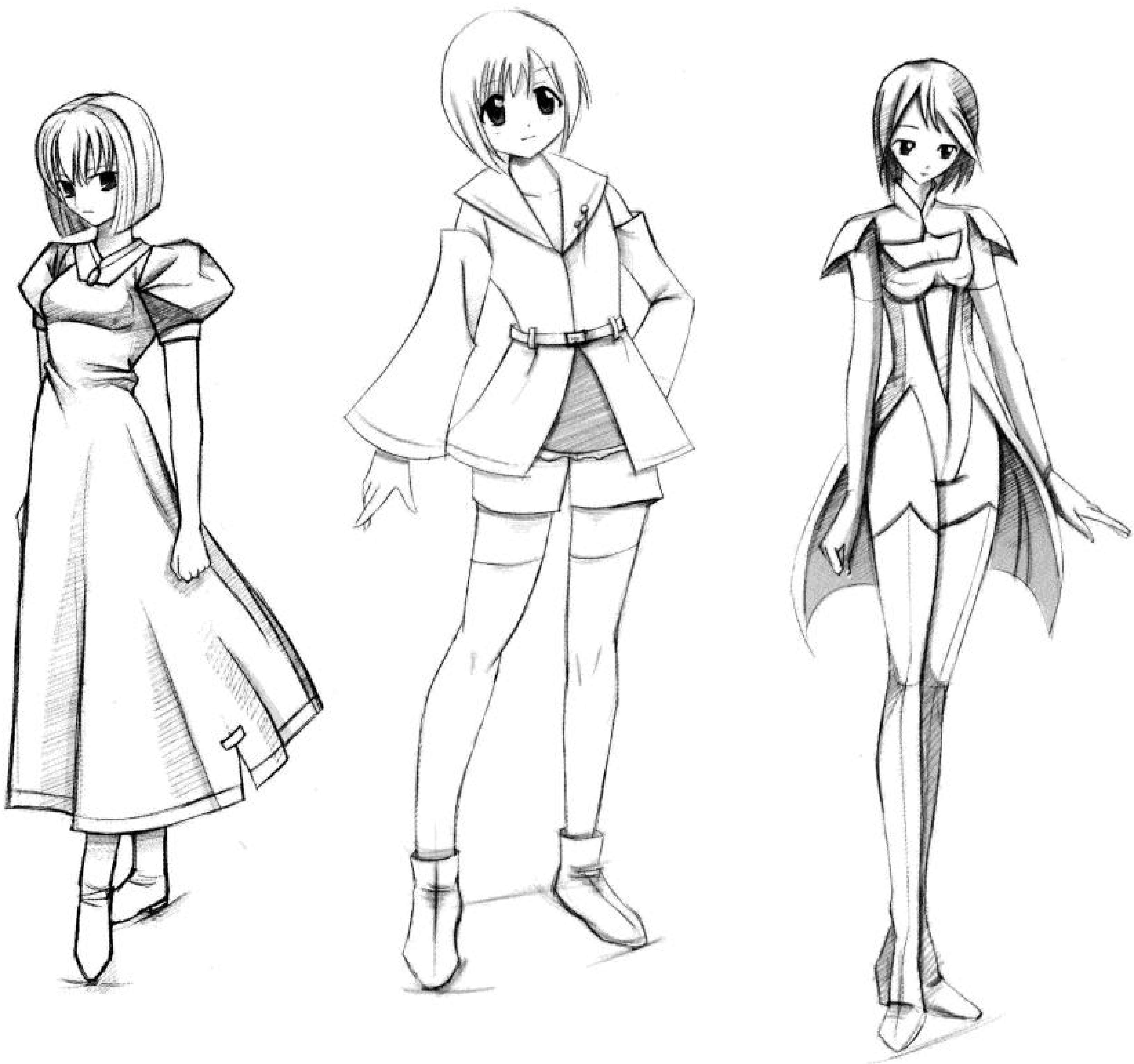
要随着褶皱的纹路绘制图案，不要忽略细节的表现，要表达出对细节部分的刻画效果。

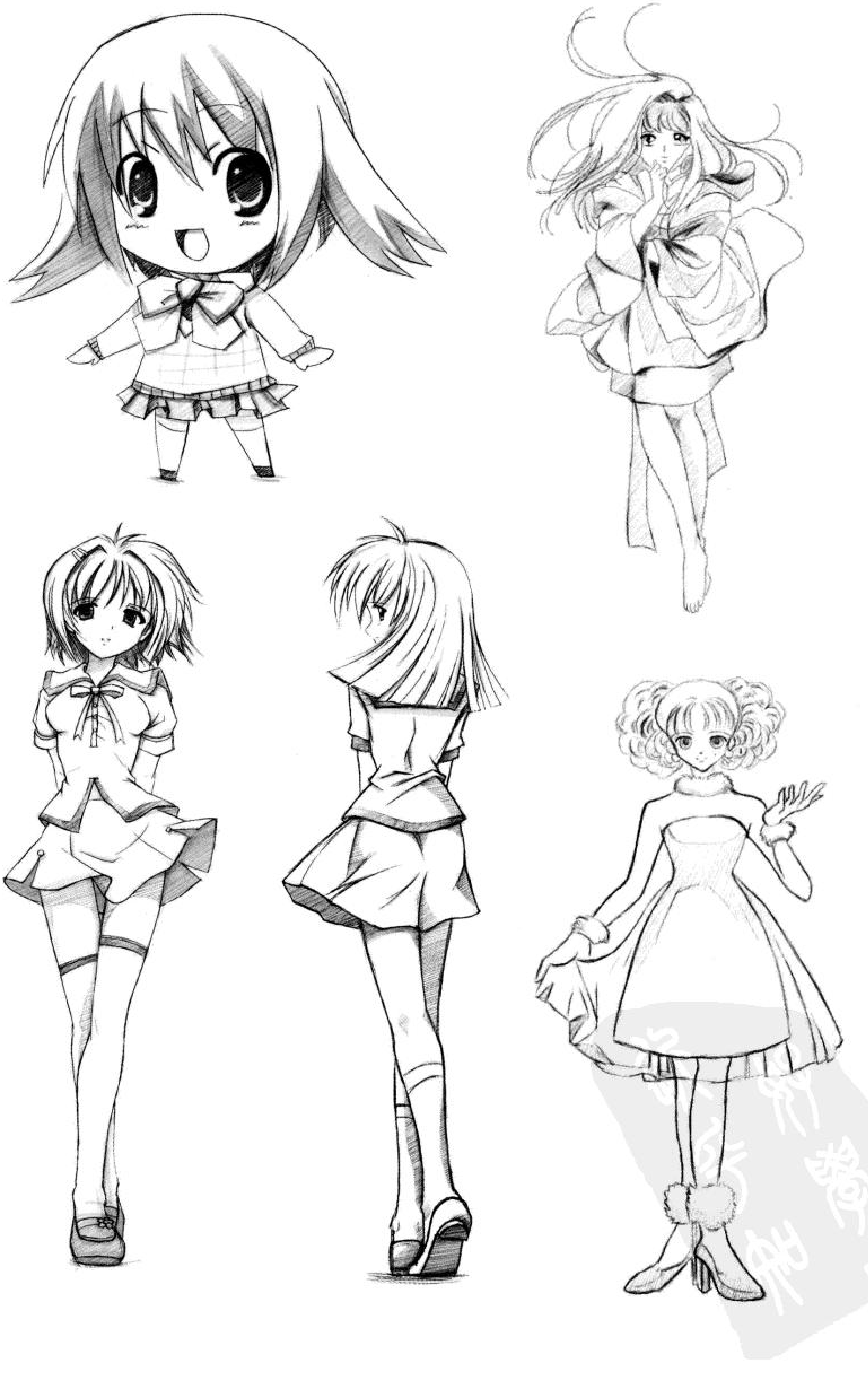
美少女动态、服饰集锦

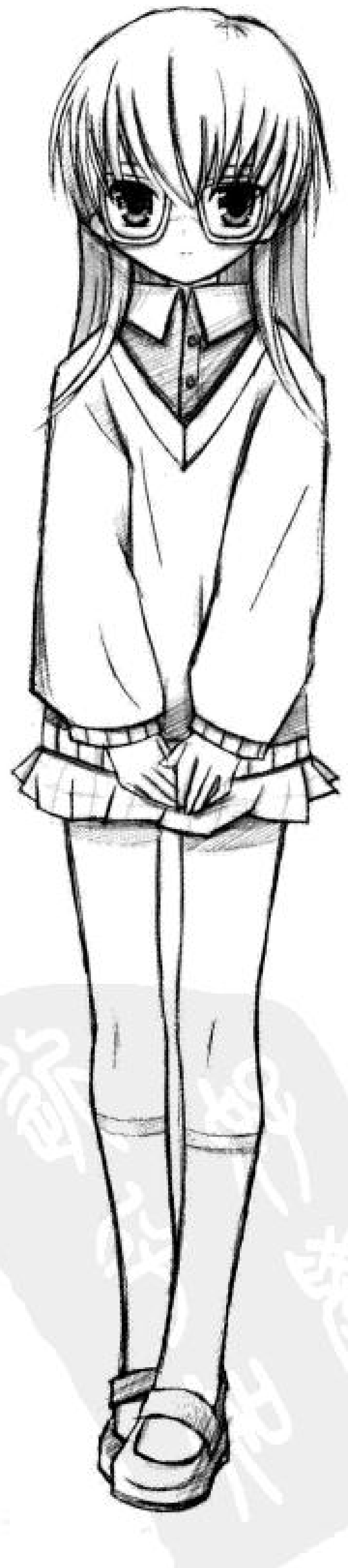


PDG









第十一章 美少女设定原画赏析

本章展示了一些动漫作品中美少女的原画，供读者赏析、临摹。

读者可以通过欣赏这些原画，了解和掌握一些成功的表现技法和创作思维，从中吸取经验，丰富自己的创作思维。

月宫 亚由

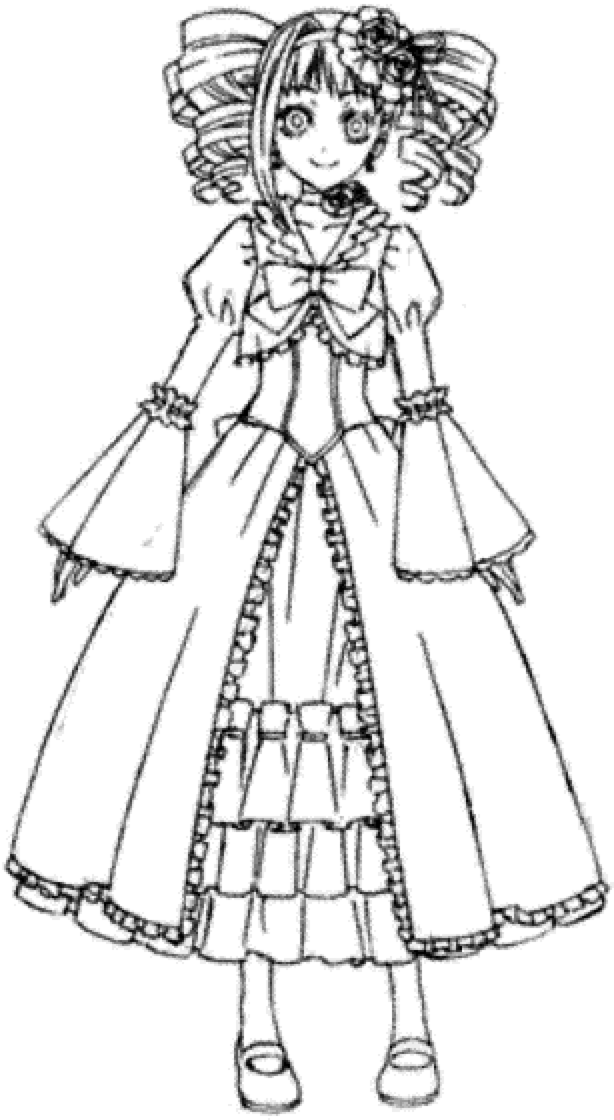
美少女引自：动漫作品《雪之少女》

姓名：月宫 亚由
身高：154cm
血型：AB型
生日：1月7日
外号：小贼猫
爱好：最爱吃鲷鱼烧
特点：左撇子

月宫活泼可爱，是有朝气、常笑、常跌倒、常哭又笨手笨脚的女孩子。说话像个男生，但是很胆小，很害怕黑夜、幽灵、鬼之类的东西，因此，常被捉弄。她总是背着带着天使翅膀的背包，每天都似乎在寻找着什么丢失的东西，身穿厚厚的外套，里面穿着一件白色的毛衣，黄色的大手套，红色的小发圈，有着一副天使般可爱的面孔。

爱丽莎贝尔·米多福特

美少女引自：动漫作品《黑执事》

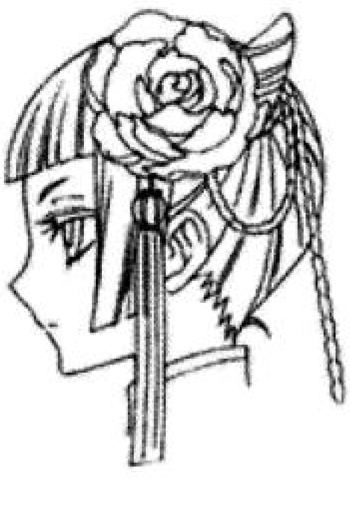


爱丽莎贝尔是《黑执事》中夏尔的未婚妻，侯爵的千金，小名叫做莉兹。她是一位美少女，活泼好动，偶尔也会有非常温柔的一面。

精致、漂亮的发型和服饰是美少女爱丽莎贝尔的标志。

蓝猫

蓝猫身材姣好，是一位身穿中国式服装的年轻女性。平时话很少，但力量却大得惊人，必要时会手持钉锤。



美少女引自：动漫作品《黑执事》

花穗（kaho）

美少女引自：动漫作品《妹妹公主》

姓名：花穗 kaho
身高：143cm
生日：1月7日
星座：山羊座
口头禅：奋斗

花穗和她的名字一样，是一个相当爱花，相当可爱的女孩子。带发箍并对带发箍的女生感兴趣（她觉得这种女生总是非常乖巧）。
花穗是一个很努力的女孩子，心里认准的事情就一定会做到。而且不仅如此，更喜欢给别人打气，但是偶尔会给人笨笨的感觉。笨笨的花穗无法在脑子里思考两件以上的事情，否则就会把自己陷入混乱当中。

娜美(Q版)

美少女引自：日本超人气动漫作品《ONE PIECE》（译为《海盗路飞》）

姓名：娜美
身高：169cm
年龄：18岁
生日：7月3日
外号：小贼猫
职业：海贼小偷、航海士
星座：巨蟹座
特征：极好的身材，左臂有风车和橘子样的纹身，爱钱和橘子如命。
特长：绘制地图，观测天气，机敏的身手，处事冷静，极具判断力。
目标：自己绘出最准确的世界地图。

可爱的Q版娜美

Nene Hampden

美少女引自：动漫作品《蓝海之都·特利思提亚》

姓名：Nene Hampden
身高：148cm
年龄：12岁
喜欢的东西：娜诺卡
讨厌的东西：家常料理
擅长：帝都风味高级料理、暗中资金援助

Nene Hampden是帝都屈指可数的超级富豪之一翰伯顿家族的千金大小姐。言谈举止幽雅得体，有超过实际年龄的成熟感。爱慕娜诺卡，所以一直追随来到特利思提亚。为了帮助娜诺卡能完成利思提亚的复兴计划，经常暗中给予资金援助。

安藤麻幌

美少女引自：动画片《魔力女管家》

麻幌是太白星最强的战士，由于寿命将至（机能停止）而退休，出于弥补对过去的内疚，应征成为美里优（魔力女管家中的男主角）的女佣，是位完美的女性。

安藤麻幌

天真无邪的表情，活泼生动的动态是超萌少女的“秘密武器”。

生动、逼真的动态，不经意间散发着美少女的无限魅力。

萨妮娅·V·利特维亚克(Q版)

姓名：萨妮娅·V· 利特维亚克（Sanya·V·Litvyak）
通称：百合
身高：152cm
生日：8月18日
年龄：13岁
性格：较内向，不擅长与人沟通。
擅长：歌唱与钢琴（原为音乐学校的学生）
隶属：欧拉西亚帝国陆军586战斗机联队
军衔：中尉
飞行脚机型：Mig60
武器：Flieger Hummer火箭发射器
使魔：黑猫

美少女引自：动画片《STRIKE WITCHES》
又译：《机械化少女》

萨妮娅·V·利特维亚克穿着黑色裤袜，是一位纤细如幻影般的少女。夜行性，存在感薄弱，通常负责无声无息的夜间任务。固有魔法，是巡逻雷达，可以侦测地平线上的任何飞行物体，集中心神还能收听远方的广播电波，甚至异形军的“声音”。

弗兰西斯卡·鲁奇尼(Q版)

姓名：弗兰西斯卡·鲁奇尼（Francesca·Lucchini）
通称：佛兰卡、幼猫
身高：148cm
生日：12月24日
年龄：12岁
隶属：罗马涅公国空军第4航空团
军衔：少尉
飞行脚机型：G.55 Centauro
武器：勃朗宁 M1919 A6机关枪、Breda-SAFAT12.7mm
　　　机关枪、伯莱塔 M1938A冲锋枪
使魔：黑豹

美少女引自：动画片《STRIKE WITCHES》
又译：《机械化少女》

弗兰西斯卡·鲁奇尼在部队中是最年轻的队员。天才般的战斗才能，射击成绩根据本人所言“十发十中”，战斗时担任远距离攻击。

平时与同龄小孩无异，毫无心机又容易相处，被其他队员视为妹妹般疼爱。是个美食家，喜欢睡午觉，而在基地各处设置“秘密基地”，训练及准备时经常偷懒，协调性差。